后浪

マンガの描き方
——似顔絵から長編まで

谁都可以画漫画！



手冢治虫大师班

[日] 手冢治虫 著
甘卉 译

创作一本漫画需要的全部知识尽在此书中

北京联合出版公司
Beijing United Publishing Co.,Ltd.

图书在版编目（CIP）数据

谁都可以画漫画！手冢治虫大师班 /（日）手冢治虫著；甘卉译. -- 北京：北京联合出版公司，2020.8

ISBN 978-7-5596-3976-9

Ⅰ. ①谁… Ⅱ. ①手… ②甘… Ⅲ. ①漫画—绘画技法 Ⅳ. ① J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2020) 第 027009 号

マンガの描き方 by Osamu Tezuka

First published in Japan in 1977
Chinese translation rights arranges with Tezuka Productions
Through The Tohan

谁都可以画漫画！手冢治虫大师班

著　　者：［日］手冢治虫　　译　　者：甘　卉
出 品 人：赵红仕　　选题策划：后浪出版公司
出版统筹：吴兴元　　特约编辑：强　梓
责任编辑：龚　将　夏应鹏　　营销推广：ONEBOOK
装帧制造：墨白空间 · 张莹

北京联合出版公司出版
（北京市西城区德外大街 83 号楼 9 层　100088）
北京盛通印刷股份有限公司印刷　新华书店经销
字数 190 千字　787 毫米 × 1092 毫米　1/32　6 印张
2020 年 8 月第 1 版　2020 年 8 月第 1 次印刷
ISBN 978-7-5596-3976-9
定价：45.00 元

后浪出版咨询(北京)有限责任公司常年法律顾问：北京大成律师事务所
周天晖 copyright@hinabook.com

前　言

正在看这本书的你，要不要也来试一试创作漫画呢？

最近这段时间，如果做父母的了解哪些杂志在连载什么漫画的话，就更容易获得孩子们的尊敬。

而要说怎样更能受他们崇拜，就是父母本人会画漫画了吧？

听说做老师的人也有同样的体会。像漫画博士一样，手把手地教导学生学习画漫画的基础，已经成了师生之间最快捷的沟通手段。

如今已经不是父兄长辈或者学校老师从孩子手中强行夺走漫画，撕成碎片的时代了。相反，越来越多的年轻人画着自己的漫画，并展示给其他人，以此来进行心灵的交流，交朋友。每次漫画大会总能聚集成百上千的年轻人，这些活动都有一个最重要的目的，就是通过漫画，与自己不认识的全国同龄人交流。

即使不这样做，我们一天二十四小时也可能会接触到漫画。早上当我们看报纸时，会看到讽刺漫画与广告漫画；走在大街上，会看到漫画看板；电视广告里也充满着漫画。就好像空气一样，完全不用去刻意寻找，我们就已经生活在漫画之中了。

说到底，就是大人其实也非常喜欢漫画啦。

至今为止，从事画漫画这个工程的不是专业的漫画家，就是想要成为漫画家的人，而这方面的指南也大多针对这方面的人。

但这本书并不是那样的专业书，而是针对业余爱好者，不，正确说来应该是玩乐、有兴趣、练手和打发时间的人才对。

当孩子们问“爸爸你会不会画漫画啊？画来看看”的时候，你

就可以说“好啊，我画给你看”，然后真的画给他们看，孩子们一定会瞪大了眼睛认真地看着你的作品。如果他们笑了，那也不是因为你画得不好或者看不起你，而是因为无比真切地感觉到父亲陪伴在自己身边而喜悦。

对于那些未来的漫画家、漫画社团和漫画发烧友来说，我这本书大概属于又不够资格、又比较无聊的，他们可以去选择更专业的指导书。只要看了这本书，会有几百人、几千人去尝试之前从没有画过的漫画，它的目的就已经达到了。

如果大家并不止步于绘画，而是用漫画来表达什么、将自己的意见传达给大家，让它成为沙漠一样枯燥乏味的现世生活中的一片小小绿洲，那对我来说，就更是无上的满足了。

昭和 52 年（1977 年）5 月 5 日

手冢治虫

目　录



第一章　创作画面



1 漫画从涂鸦开始

首先，请你准备一张纸。

无论是专门的素描纸、笔记本纸、账单，还是海报背面，甚至卫生纸都没关系。然后再准备一支铅笔，4B也好，2H也成，木炭彩铅也可以。

好，这下你画漫画的工具就齐了。

只要有这两样就行，你根本没有必要买上一堆这样那样的专业用具，真的只有这些就足够了。怎么样，再也没有什么比准备这些更方便且便宜的了吧。

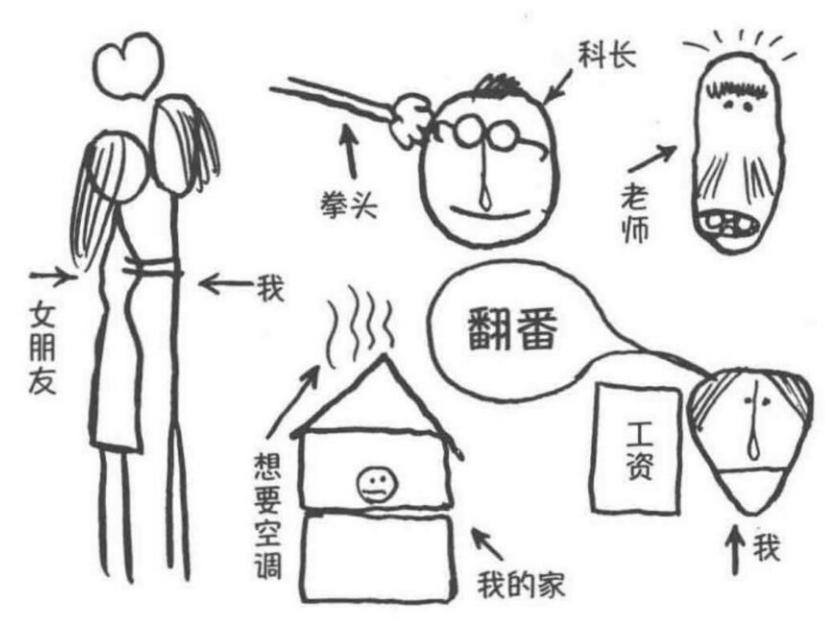
然后请你摊开纸张，把你现在想要的东西用文字写在纸上。不用长篇大论，不用文从字顺，只要把你心里纠结的欲望啊、不满啊，写成文字。就像下面这样：

- 我想做宇航员。
- 我想更悠闲。
- 我想跟朱迪·福斯特约会。
- 我想揍那个最讨厌的老师一拳。
- 我想吃美味的牛排。
- 我想工资翻番。
- 为啥别人家有这个，我家就没有？
- 想要阪神队更强！

先把这些愿望写下来，再在旁边画个画，画下这个希望的任何一部分。

你不要说“我根本不会画画”，就此搁笔哦。

在这些文字里，随便挑选一部分就好。像圆圈方块你总是会画的吧？比如说，你最讨厌的老师长着张马脸，你就画个长长的椭圆。



从涂鸦到漫画的第一步

要是个胖子，你就画个大圆圈。又好比他戴着眼镜啦，留着小胡子啦，有一对浓浓的眉毛啦，把这些最醒目的特征加到上面去。

就算对方没有任何特征，你也可以随便画上眼睛和嘴巴，在旁边画个箭头，写上“老师”。想吃牛排也只要画个像牛排的东西，反正也不是给别人看的，自己知道这是牛排就好。

画自己想要的家的话，如果你想要大大的房子，就画大些；想要二层小楼，就画两个方块，再加个屋顶就够了。上班族的薪水可以画个工资袋，上面写上“薪水”。想画约会就画两个圆圈挨在一起，当成是男人和女人的脸，就是约会啦。

如果画完这些还不足以说明你的愿望，那就得再多加一点东西。

比如你想揍科长一拳，就在科长（的涂鸦）旁边画上你的拳头。如果你不会画拳头，那只画个球也行，只要你认定这是拳头就好。像刚才说的一样，加个箭头，写上“拳头”二字。

在长方形的工资袋旁边，再画个你的脸。比如你的脸是个倒三

角，那就画个倒三角，加上眼睛和嘴巴。然后从工资袋里漫出好多像是钱的圆圈，或者干脆再画个工资袋，表示“翻番”。如果你不喜欢这样表现，干脆在你的脸边上写大大的“翻番”，再画个圆圈圈住，画个尖连到你头上。这样一来，这个文字就变成你的台词啦。

这个带尖头的圆圈叫作“对话框”，是漫画技法之一。

约会的情侣只画两个头不好看，那就加上身体吧。首先大致画上你的身体和四肢，如果你个子高，就画个黄瓜一样长而细的椭圆，然后用直线来表示手脚。你的女朋友（或者男朋友）如果块头比你还大，就画个比你更大的身体。要表示你们两人相爱，就在两人头上画颗心。要是你单相思，就在这颗心上画个圆圈，让圆圈的尖头指向你的脸。这就是之前说的对话框，对话框里也可以不放文字。

要是觉得这两个人形还是看不出具体是谁，也可以用箭头标出你和对方的名字。过去的人就有这种表现方法，也就是“结缘伞”。画个伞的形状，下面写上男性和女性的名字，就表示两个人是情侣。这个方法到现代也还在用，不过只限于日本。在外国常常是画两颗心，写上两人的名字，再画一支箭，射穿这两颗心。

我写到这里，你会不会觉得“这不过就是涂鸦罢了”？没错，这就是涂鸦。漫画就是从涂鸦开始的。

所谓漫画，车站小店里卖的漫画周刊杂志是专业漫画，但那些并非漫画的全部。即使画的是火柴棍人，也是漫画；即使是厕所隔间墙上的涂鸦，也是漫画。

涂鸦是轻松快乐的。不是为了画给别人看，而是画自己想画的东西，不管画得多差劲，都能开心地画下去。

这就是漫画的本质。也是漫画拥有的、能够与其他的绘画彼此区别的最重要的特征。如今，画下涂鸦的你，已经踏出了通向创作了不起的漫画的第一步了。



幼儿的画也是漫画的原点

儿童画中包含的漫画三原点

两三岁的孩子就会涂鸦了。孩子们一开始只会画下一堆完全看不出是什么东西的线条，随着孩子成长，这些涂鸦慢慢开始出现具体的形状。

绝大部分小孩子一开始画下的都是自己与周围人的样子。

我们仔细端详这些画，会发现画上的人都有着大大的头，就好像大头娃娃一样不自然，而身体则基本都比头小。如果有哪个三岁孩子把身体画得比头大，那才奇怪。

因为对小孩子来说，脸是与他们最接近、印象最深刻的部分。包括妈妈的脸、兄弟姐妹的脸，还有从镜子里看到的自己的脸。等他们慢慢长大，自我意识开始觉醒，就会把自己的脸和身体画得最大，而父母与兄弟姐妹往往会画得比自己小。

小孩子还会把自己行动范围内的东西，比如院子里的花草、家里的宠物、居住环境之类画进画里。

在画下这些东西时，他们会彻底无视物体的大小。比如把郁金香画得跟自己一样高，把自己家的房子画得跟狗屋一样大。总的来说，他们会把印象深的东西画得更大。

也就是说，孩子的画只凭自己的感觉。他们在画想画的东西时，不会受任何常识的制约。

父母想要让孩子画得更好，会指导孩子，但那没有意义。你无法对涂鸦做出硬性要求。

孩子的画首先会省略物体的形状。比如他们不会画出每根手指，但那就是手。还有夸张。头画得好像大头娃娃，花草长得和人一样高。第三点就是变形。为了画着方便，他们会随意改变物体的形状，但仍然能够分得出这个就是人，那个就是狗。

省略、夸张、变形，这三点是儿童画的特征，是涂鸦的特征，也正是漫画的全部要素！

毕加索的画是绘画史上的杰作，保尔·格雷与米罗的画看起来就像是儿童画或者涂鸦，也给人漫画的感觉。

但是，那绝对不是儿童画，不是涂鸦，更不是漫画！

因为这些抽象派大师的画风，都是从写实创作中诞生的。

毕加索的后期作品往往非常简单，甚至令人想起非洲原始文明的壁画。但是，从被人们称为“蓝色时期”，也就是毕加索年轻时代创作的作品开始看，就会明白他的画风是怎样从严格的写实逐步变化至今的。

而漫画与涂鸦并不是这样。从一开始，它就没有设计，没有写实，没有那么多牵挂。只是随心所欲地把自己想画的东西画下来，如此而已。

所以认为自己根本不会画画的先生女士们，觉得自己画得太难看的小朋友、学生与青年们，根本不用担心，你一定也可以画漫画。

只不过需要好好理解下一个问题。

漫画是平民的批判精神

我的女儿还是个孩子，她不太爱学习，就喜欢在纸上画洋娃娃。

为什么女孩子会只喜欢画娃娃呢？

我家太太瞪了我一眼，又去瞪我家女儿，发脾气说："你说说她，别让她干这种不务正业的事啊！"就在最近，我女儿甚至还画了接吻的画，这放在我们小时候，可是大问题。

两个人紧紧抱在一起，嘴唇贴在一块，还标出了"啾！"的声音。

于是班主任就把我家太太找去了。

"最近您家的千金是不是有些分心啊。"

听了班主任说明之后，我太太回来跟我商量。

"这是性方面的欲望吧。"

"你说什么啊？那孩子还这么小！"

"但弗洛伊德说……"

没有得到满足的欲望，会在梦中以夸张的形式体现。

比如年轻的剧画[①]作家就喜欢画总是摆出帅气姿势的主人公。周刊杂志上常见的男主角基本都是浓眉大眼，面孔充满男子气概，躯体好像雕塑一样。

然而画出这样男主角的漫画家，却常常是好像一天三餐只吃方便面的弱不禁风的"豆芽菜"。也许这就是日本人对超人那样男性之美的向往吧。

而说起给女孩子看的漫画，大家都会想到"眼睛里有星星闪耀"，这也许是女性梦想的一种表现。

我为什么要举这些例子？那是因为我想说，漫画就是表现欲望的画面。

就像我在本文开头说过的，只要是你现在想要的，无论是什么，

---

① 漫画的一种，盛行于20世纪60年代，注重镜头式的表现，画风写实。

尽管画下来就好。

如果一个人仿佛开悟了的高僧，失去了任何欲求、愿望、不甘、恼恨与伤痛，那么即使他去画漫画，也只会画成佛教的禅画罢了。

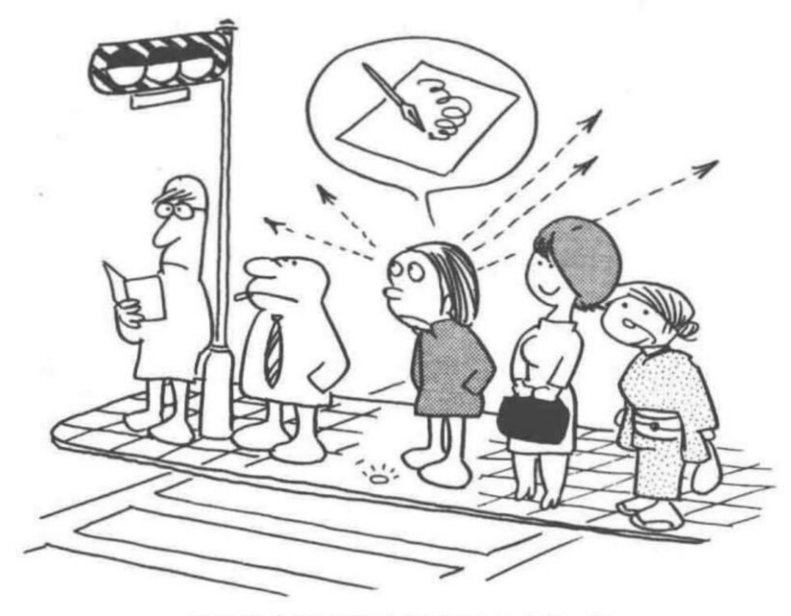
作者本身的烦恼与压力，是会被发泄在漫画之中的。正像我之前说的，只要随心所欲地画下来就好。这些欲望之中，大部分都包含着不满。

可能是对社会的不满、对他人的不满、对政治的不满，甚至是对自己的不满。而且也附带“如果能变成那样就好了”的希望。

漫画就是这样诞生的。

在第一次世界大战的时候，有位叫勒梅加的漫画家创作了一幅名叫《伤兵列车》的作品。

画面上画着一列漆黑的货物列车，车门的缝隙间流淌着鲜红的血。这张画具有极大的冲击力，很少有漫画作品能如此赤裸地表现出战争的残酷、恐怖与悲惨。



养成随时观察周围事物并记在心中的习惯

请仔细观察这张图一分钟，然后看第十五页的说明

人们把这样的作品称为反战漫画、政治漫画或讽刺漫画。漫画题材并不限于此，我们可以将自己身为一介民众，对身边万事万物的批评意见如实地表现在画面上。如果再加上一些揶揄调侃的意识，那就会变得更有意思了。

比如说，我们想画一个狡猾的高官，在画出这个高官的脸之后，把他的身体画成狐狸或者狸猫，看起来就很滑稽，再让他从嘴里吐出一条又尖又长的舌头，就更好玩了。

这种调侃精神是只属于群众的武器。让一个正经的政治家或者企业家来画漫画，大多会很无趣。这也是古今中外，王公贵族里从没出过漫画家的原因。让身居高位的人来挖苦底层的人，群众是不会买账的。

如果漫画没有一点讽刺，只一味赞美，那就很没意思。我们经常在政党报纸或者思想意识色彩浓厚的出版物里看到自吹自擂的漫画，那些作品都毫无趣味可言。

也有很多作者将对自己的不满与自卑化为笔下段子来引人一噱，也就是所谓的自嘲漫画。用与自己相同的人的失败出丑，不经意地体现出讽刺，也是调侃精神的一种表现。

很早之前，我的前辈、漫画家杉浦幸雄老师曾经把一个志愿成为漫画家的年轻人介绍给我。

那个新人的画很怪，他笔下的人物全都没有腿。

“你这画的是幽灵吧？”

“是啊，是幽灵。”

“所有角色都是幽灵吗？”

“是啊，我只画幽灵。”

刚听完时，我觉得这人真是个人才，做个一门心思专攻幽灵题材的漫画家真是个不错的着眼点。

后来详细追问下去，才知道他的处女作是给某本杂志的投稿。这部作品得到了刊登，是部幽灵漫画，他就以为幽灵题材比较容

易被选中，从此才只画幽灵。

“并没有这样的道理啦。你别只画幽灵了，画个有腿的人来看看怎么样？”

我让他试着画画看，他照我说的画了很正常的人，作品却一点意思也没有了。

话说回来，不选司空见惯的人类，而是让幽灵来演出充满调侃精神的讽刺漫画，这本身也许就是了不起的创举了吧？

我们已经有了妖怪Q太郎，但目前还没有幽灵同学，各位创作者今后可以尝试一下哦。

可能有人会嫌我写的这些太专业了，其实概括起来很简单：要画漫画，不要忘了你的需求和调侃精神就是了。

在脑海中做速写

市面上有一种填色画。有一张上了色的成品图作为对照，父母用来教导小孩子：“来，你对着这张图，把颜色涂上去。”

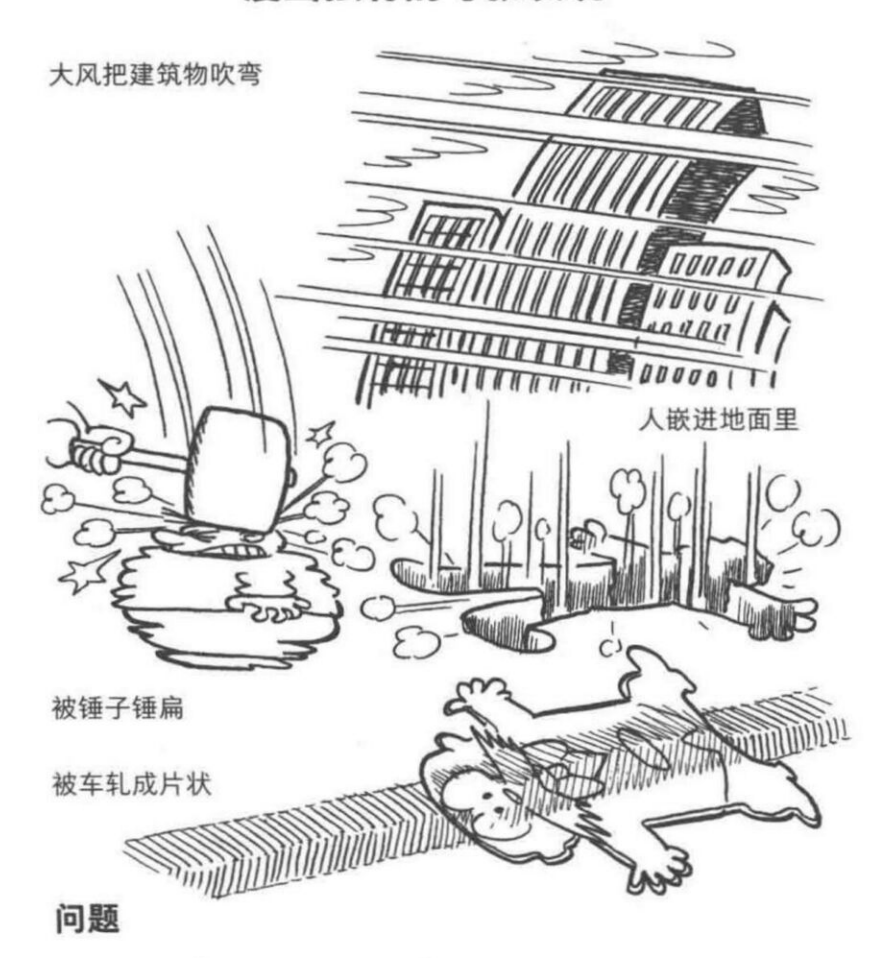
女性杂志上会刊登一些刺绣的绣样。我家太太有次在桌布上绣了一只双腿大张，好像在拼命奔跑的小鸡。因为小鸡的样子太滑稽了，我哈哈大笑了好半天。我以为那是我太太的独创，但我太太却生气了，“根本不懂你在笑什么”。后来我才知道那只小鸡是按绣样绣的，原版就是这么一副“小鸡快跑”的样子。

教地理的老师会一边讲课一边把教科书上的地图之类原样画到黑板上，学生们可能会觉得老师这样很辛苦，并不会觉得老师画得多好。

同理，如果一个漫画家只会将事物原封不动地照搬下来，并不值得夸奖。

我让手下的新人们对着汽车照片画，他们会把新车光泽的折射都画得十分细致。然而让他们不看照片画，他们就犯难了，花了好长时间，画出来的是一辆怎么看都开不起来的汽车。

漫画独有的夸张表现



问题

观察第十二页的漫画一分钟后，请不要再看画面，回答下面的问题：
正中的人有没有系领带？
正中的人发射出了几个箭头？
正在看书的人有没有戴眼镜？
穿和服的人在画面的什么位置？
在纸上画线用的是铅笔还是钢笔？
抽烟的人是左数第几个？
地上掉了一枚一百元硬币，在谁的脚边？
右数第二的女性有没有拿包？
答对六个以上，说明你具备这方面的素质。

画漫画并不是对照着实物复写，而是画下自己脑海中的形象。如果脑子里根本就没有印象，或者印象模糊不清的话，是画不出好作品的。

看到这里，你可能会觉得这太难了，自己根本就没有那样的好记性，于是打起了退堂鼓。请你不要着急，继续看下去。

其实，所有人都能做到，只是需要一些训练而已。你要习惯于形象化，就好像小时候学文字一样，把你看到的东西记在脑海里。

女作家伊蒂斯·汉森在很短的时间里就掌握日语，甚至写出了小说。她采用的方法就是不把汉字作为文字，而是作为形象，也就是画像记下来。

这就好像是在脑海中速写。我们会用纸和铅笔来做速写，但纸笔毕竟不能二十四小时随身携带，当我们没有纸笔的时候，就要仔细观察想要记住的事物，努力把它印在脑海里。

比如我们想去酒馆喝一杯，小酒馆乍看起来好像都差不多，但是当有人说“那家馆子看着比较舒服，我们去那儿喝吧”的时候，大家就会把酒馆区分出来了。灯光够不够亮，墙壁是什么颜色，内部装修是什么样子，店里是不是清洁，不知不觉之间，酒客们就在脑海中勾勒了酒馆的样子。

所以，花上足够的时间，谁都可以做认真观察各种事物并记下来的练习。

你可能要说：“我很忙，没有那个闲工夫啊。”

那么至少在你坐车上班或者放学的时候，过马路等红灯的时候观察身边的东西就好。你总有时间发发呆吧？

请你自然而然地打量坐在你对面的乘客，停在十字路口的出租车或者卡车，不厌其烦地观察经过的店铺、民宅。这可比关心女性裙下风光要健康多了。

原来这件衣服这里有这样的装饰品，如今正在流行这样的花纹，这车子的形状好蠢，那间房子的屋顶可真陡。用心把这些一一记住

吧。当然，随着时间的推移，你会渐渐忘掉很多细节，但是不管过了几个月，只要有人提到“车子”，你的脑海中就会立刻浮现出“车子”的大致轮廓。这就是已经习惯形象化了。

将这样的“心灵速写”与使用纸笔的速写一起进行下去，你就会有长足的进步。

像我之前说过的，不要过度依赖照片或者成品范例比较好。如果是日常生活中难以接触到的东西，比如首相官邸内部、国外的风景之类，那当然可以把照片当作资料参考。如果是贴近日常生活的东西，那么就不要照本宣科，而是依靠自己心中的画面吧。

漫画会说谎

铁臂阿童木的头两边都有一个翘翘的尖，有人说那是犄角。

其实那是头发。

阿童木的发型参考的就是我本人。我年轻的时候头发是自来卷，洗完澡之后头发总是蓬起来。照照镜子，两边的头发就像狗耳朵一样倒竖着。我把这个发型给了阿童木。

不管阿童木面朝哪边，看起来都是两撮毛。而在现实生活之中，四根可以连成正方形的烟囱根据观察角度不同，会变成三根，甚至两根。如果阿童木也是现实中的人，那么从他的侧面看去，两边的头发应该重合在一起，然而在画面里仍然是很分明的两撮。

这就跟米老鼠的耳朵一个道理。

在漫画里，“说谎”很重要，因为画面的虚假是十分必要的。我为什么不能像现实中一样，把阿童木的头发画成重叠的呢？因为那看起来就完全不像阿童木了。

漫画里表现“暴风”时，会把房屋都画成弯的。如果房子真的变成那样可就不得了了，家里将变得一团糟。能把高楼大厦都吹成一张弓的风速至少得有每秒几百米吧。虽然画面是虚假的，但却能让人感受到风有多么大。

换言之，漫画不管画得多失真多夸张，只要有趣就行。

漫画家山上龙彦老师的作品《搞怪刑警》中，主角说着“我喜欢非洲象！”，脸就变成了非洲象的样子。石森章太郎的搞笑漫画里，把男人的那话儿画得好像圆木一样粗大，傻瓜的脸上直接就写着“傻瓜”。《野狗小黑》里，作者把狗画得和人类一样大，以示两者之间的对等，读者们读起来一点儿也不觉得不自然。漫画就是这样充满了失真与虚构。所以那些固守常规的长辈才会觉得漫画是离经叛道的产物，气得抢过来撕成碎片吧。

但如果漫画失去了这样的荒唐、滑稽与夸张，就会十分无聊呢。最近常有漫画过度写实，拘泥于真实的故事，丧失了夸张与臆造的趣味，说到底就只是照搬现实的画作而已。

剧画作家与脚本作家在进行创作的时候，都尽量追求写实，减少虚构。

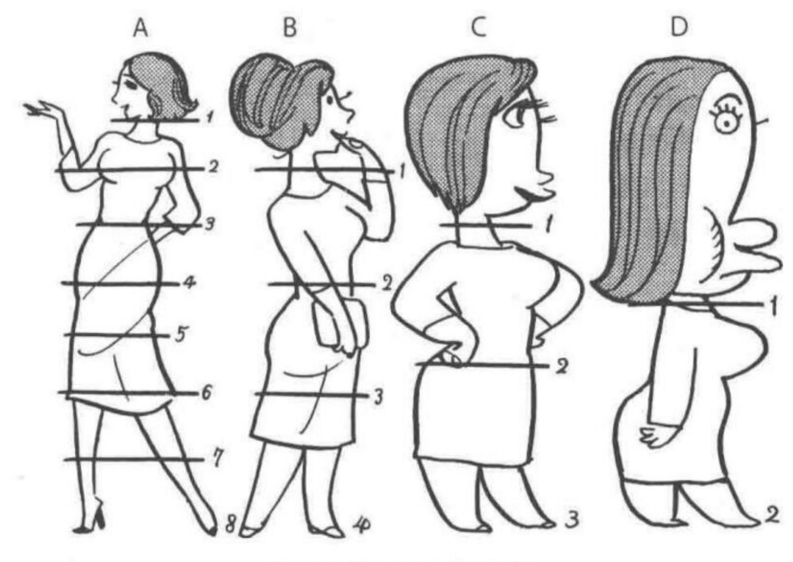
但是漫画的乐趣在哪里呢？就在于你看到那种破天荒的夸大、虚构、不合常理和荒唐无稽时产生的快乐。赤冢不二夫的漫画就因此具有充沛的生命力。想要画漫画的人，请坚持这夸大、虚构与臆造，希望大家能够画出那种彻底打破条条框框的作品，让家长教师协会与警察局尽管来抗议吧。

强调鲜明的特征

请看下一页上面的这几张女性全身像。

A 是个如假包换的八头身女人。把书拿得离眼睛远一点再观察，你会发现她虽然身材曲线玲珑，但五官过于细小，说不出什么具体特征。

B 是四头身，脸部要比八头身的大许多，就算放远看，面孔也比较清晰。到了 C，脸就更加突出了。D 则是二头身，如果现实里有这样的女人，那肯定是妖怪无疑，但一旦拉开距离，看起来也没有那么不自然，而且五官与表情都十分鲜明。



头身比按实际需求来选择

漫画会刊载在各种杂志或出版物上，受版面限制，画面常常不会印得很大。

报纸漫画很多为由四个画格组成、共长十五厘米的四格漫画，每一个画格的面积都比较小。在这么小的面积里很难画上很多人，所以会充分运用前面说到的省略、夸张、变形三要素，直到得到作者想要的画面。

最重要的就是让人物拥有具备冲击力的一二特征，而且不管画得有多小，这些特征都能让人清楚地辨认出这个人物。

以《海螺小姐》为例，就是主角海螺的发型。海螺发型的原型是“二战”刚结束时女性的流行发型，作者再进行了漫画化的简化提炼，就成了海螺的专有标识。海螺的弟弟鲣男剃着光头，海螺的爸爸波平是个地中海秃头，中间却翘着一根毛，这些都是他们独有的特征。

这些人物就算出场时换了衣服，海螺小姐涂了口红、盛装打扮，有这些特征在，大家也能一眼认出是海螺小姐。

报纸与杂志的不同



报纸漫画与杂志、单行本上的剧画，针对成人的漫画与面向儿童的漫画，笔触是不同的。

报纸漫画简单明确，剧画与单行本则更为细致，更讲究构图与画面。

大家看女性的时候，会先看哪个部分呢？

那些更在乎脸的人，多半看的是眼睛是大是小，嘴唇是厚是薄，鼻子是什么形状，或者眼睛下有颗泪痣。如果观察的人是同性，可能第一眼看的就是对方身材是不是好，臀是不是翘，衣服是什么花色。包括这些在内的所谓“第一印象”，就是这位女性的特征。

强调这个特征，即使把其他的因素都省略掉，也能一下就认出是这位女性。

NHK 电视台有个节目《扣分家庭》(《搞笑大放送》的栏目之一，1972 年 4 月至 1982 年 4 月播放)，主持人是（已故的）三波伸介先生，他每次都会画嘉宾的漫画像，画得真是不错。画的时候，他会一一问“眼睛什么样?”“睫毛长不长?”“嘴巴什么形状?”。

不过，只要抓住其中最有特点的那一部分画出来就足够了。事实上，漫画像的大师们都善于准确地抓住那一点，让人一目了然。

所以漫画中登场的人物并不用把所有细节都画得清清楚楚，塑

造几个特征就可以了。特征塑造得好不好，关系到这个人物是否鲜明生动，能不能给人留下深刻印象。

胡子爷爷是我笔下主角的 NO.1。他是我上初中画漫画时就诞生的人物。

其实胡子爷爷有原型。他是一间老店的上上代店主，孙辈为他画了画像。那是一幅写实的肖像画，但我进行了简化与夸张，就成了现在的样子。

胡子爷爷的胡子和眼角的皱纹在他生气或者笑起来的时候，就会皱成一团。谁都知道他是胡子爷爷。而且他是个莽撞的江户之子，很贴合他的形象。不过，我一开始设定他是说关西方言的。

如果要从我的近期作品里举例，那就是怪医黑杰克。这个无照医生是个天涯孤狼，头发一半白一半黑，脸上有巨大的缝合伤疤，永远穿着看着就热死人的黑大衣。他的特征杂且多，本来是个缺点，但是为了让人一看就知他是个怪人，必须设计如此的特异性。

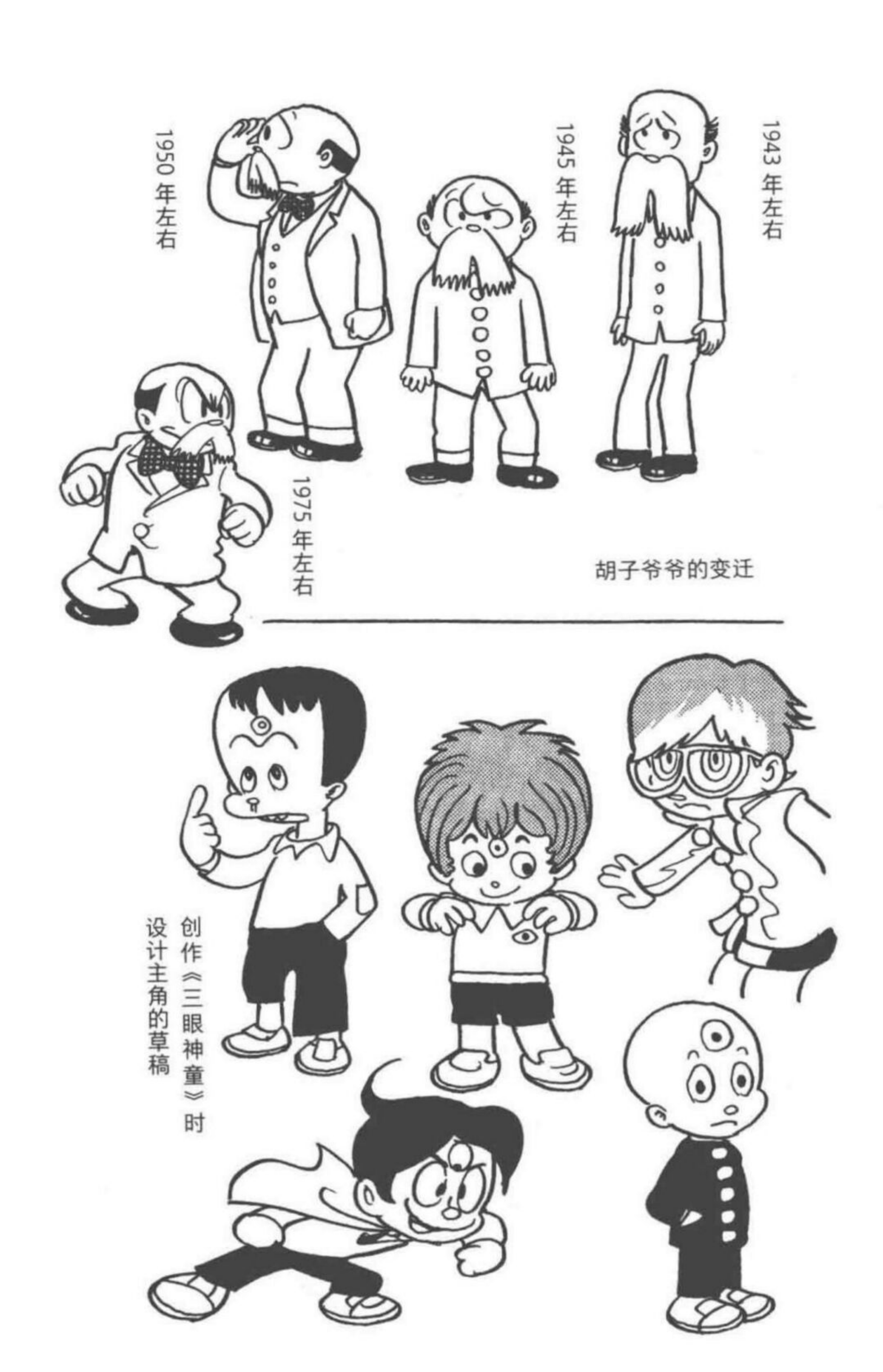
漫画《三眼神童》的主角写乐，额头上总是贴着两块大大的创可贴，把创可贴揭下来，就会露出第三只眼。这个特征也很奇妙，读者也很容易辨认。

一般来说，主角不具备特征的漫画，是比较难以向读者推销的。

我创作写乐的时候，首先考虑了三眼少年这个设定，画了四五种设计，让编辑和所有助手来看，最后选择了大家印象最深的那个。但是单说这个设定，还是有些单薄。

我画自己的漫画自画像，会强调圆圆的鼻子上有很多点点，像橘子皮一样坑坑洼洼的。这是鼻子上的皮脂腺。我只要一流汗，鼻子就会立刻汗津津的；一天不洗脸，皮脂腺的凸凹就清晰得肉眼可见。在画自己的漫画像时，我干脆就把它当特征了。

我去参加签名会的时候，总有画迷小朋友盯着我的脸拼命打量，然后失望地说“什么啊，根本没有坑坑洼洼嘛”。那是因为我前一晚洗过澡了哦。



胡子爷爷的变迁

创作《三眼神童》时设计主角的草稿

大家似乎都认为我就长成那个样子，当我上电视之后，颇有几位女性跟我说您长得比漫画里帅多了，真是多谢了。

特征也不只限于人类，比如大象的长鼻子、狮子的鬃毛。不管是生物、工具、交通工具还是景色，都具备自己的特征。迅速找出这些特点，尽量强调，再把能省略的部分简略化，就是创作出有魅力的漫画的第一要诀。

写给想以漫画为生的人们

很早之前，有一本杂志叫作《漫画少年》，是以培育漫画家为宗旨的杂志。如今的人们把它称为“梦幻杂志”，做这本杂志的编辑不是去世了，就是不知去向何方了。留下来的，是这本杂志培育起来的少年投稿者，他们如今都是一线漫画作家。

横尾忠则，筱山纪信，田名网敬一，眉村卓，水野良太郎，松本零士，藤子不二雄Ⓐ，藤子·F·不二雄，赤冢不二夫，石森章太郎，津田次郎，横田遥夫，寺田彦夫，永田竹丸，山根赤鬼·青鬼，多田广，水野英子，伊东章夫，佐藤正明，辰巳吉彦……还有许许多多的剧画家、插画家、影视作家等。这些人都曾是《漫画少年》的投稿常客。

如今漫画家好像明星一样受人追捧，但在早年间，即使成为漫画家，也不会有人觉得就能以此糊口了。那些投稿的人，都是热爱着漫画，把画出一部部作品作为自己生命意义的人。所以他们才能获得成功，成为马拉松里跑到最后的人。

但是，如今的年轻人却往往会问这样的问题：

“等我做了职业漫画家，一张漫画能拿多少稿费？”

“听说千叶彻弥画《明日之丈》赚了好多的钱，是真的吗？”

“做老师的助手一个月能有多少工资？一年发几回花红？”

“画不到老师您那样也可以，我得花多少年才能当个一流漫画家，被人追捧？能让亲朋好友炫耀的那种？”

会说出这些话的人，根本不会选择《漫画少年》出身的各位作家那样的生活吧。

他们会说："我成为作家之前，根本就没有这样的闲工夫去东想西想。"

把画画当成自己活下去的意义，这与维持生活、保障糊口，甚至想让自己过得好一点的欲望都不沾边。

所以，如果你心血来潮想要当职业漫画家，那么先不要想着混到作者的圈子里去，也不要直扑编辑部，先一个人踏踏实实地画上很多很多画吧。

画了几年之后，如果你画画的欲望还是那么强烈，多半就会有幸运来眷顾你了。在此之前的努力都是只有天知地知你知而已。

不过，要做一个职业漫画家，还需要出众的个性。

"个性"这个东西，常常画者本人都不知道，需要靠第三者发掘。如果陷入自我满足，自信过剩地在媒体面前过度曝光，就会走投无路，甚至一蹶不振。漫画界是个比大家想象的更严酷的世界。

上述这些，就是我对有志成为漫画家的人的基本忠告。

如何选择与使用漫画工具 2

职业漫画者需要哪些工具

我在开头说过，画漫画只要一张纸和一支铅笔就够了。

不过，为了那些觉得太穷酸面子上不好看的人，我就告诉大家要凑够哪些工具，才会让人看起来就是“画漫画的”吧。有客人来家里的时候，能炫耀我有个漫画工作室的那种。

1. 桌子　虽然你现在用的就行，但为了看起来时髦点儿，那种桌面能倾斜一定角度（二十度左右）、桌面镶嵌玻璃、桌斗里设置有荧光灯、能够进行透写的桌子比较专业。

2. 灯具　台灯只能是荧光灯。如果用普通的白炽灯泡，在画彩色时会让黄色变深，其他的色彩偏色。我就曾犯下过这样的大错，用白炽灯泡照明，本来想把狮子涂成黄色，结果第二天早上一看是纯白的。

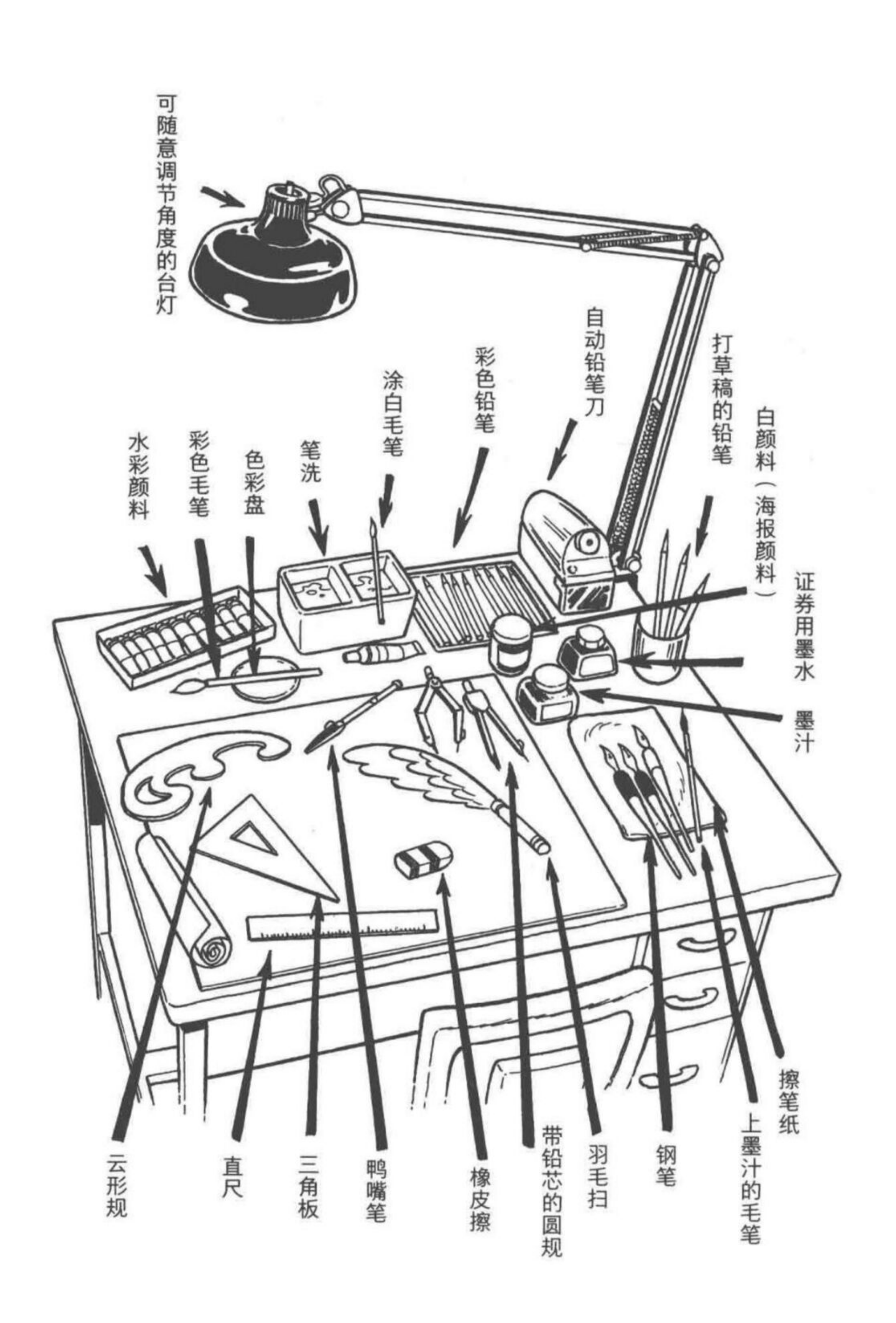
3. 垫板　把纸放在坚硬的桌面或者玻璃板之类的地方，会因为太硬而难以下笔，画不出流畅的线条。

垫板材质比较柔软，笔触就会变得柔软圆润，可以随心所欲地画下线条。当然合成树脂也很不错，但我最喜欢把《朝日俱乐部》那种大号旧杂志裁下来当垫板，用起来特别顺手。

4. 侧桌　放在桌子旁边，放画画时使用的参考资料，备用工具之类。更重要的是放一大堆手纸。画漫画的时候总有墨水或墨汁不小心滴在纸上，就要用手纸轻轻吸掉。用别的工具只会让墨迹扩散，造成惨案。

另外墨水也经常会滴到桌子或地板上，还需要抹布。

5. 椅子　对画手来说，桌子和椅子高度比例非常重要。当人坐


可随意调节角度的台灯
自动铅笔刀
彩色铅笔
涂白毛笔
打草稿的铅笔
白颜料（海报颜料）
水彩颜料
彩色毛笔
色彩盘
笔洗
证券用墨水
墨汁
擦笔纸
云形规
直尺
三角板
鸭嘴笔
橡皮擦
带铅芯的圆规
羽毛扫
钢笔
上墨汁的毛笔

在椅子上时，原稿就位于手肘的高度，这样效率最高。保持不适的姿势，人很快就会感到疲劳，胖的人要注意不要压迫腹部，所以要慎重调节桌椅的高度。毕竟画画需要的精细度比写字要高好几倍。

6. 窗户　让自然光从左边照过来，并且避免日光直射。强烈的日照会使墨水或颜料迅速干燥，难以作画。

7. 铅笔　打草稿的铅笔用 B 或者 2B 这类比较软一些的，没必要买太贵的，反正总会很快用光。

8. 橡皮擦　用钢笔勾线之后，需要把铅笔草稿擦掉。橡皮不能太硬，否则容易把钢笔墨线擦坏。

9. 纸张　肯特纸或模造纸。不用去专门的纸店。也有叫作“全开”的纸张卖，这种纸大概有两张报纸那么大，裁成两张就是“对开”，四张是“四开”，八张是“八开”。好心的店家会给你裁切好。也有直接卖漫画稿纸那么大的。

纸张厚度看画手本人的需求，选你画得最顺手的就好。薄些也没有问题。

但是要注意避免那些用钢笔勾线时会洇开的，或者用橡皮时会擦下纸屑的。难以上色的也不行。为了慎重起见，可以把各种种类的纸各买一张试验一下，然后选最好用的买。

再有就是纸张也分正面背面，练习的时候无所谓，正式作画的时候绝对不要用背面。

10. 墨水　油性的证券用墨水。如果买了水溶性的墨水，在勾完线上彩色的时候，墨水就会溶解在水彩的水里，线条就会被洗掉。

11. 墨汁　最近的墨汁不知怎么的，总是比较黏，笔尖很快就变硬了。我一般用开明墨汁或者不易墨汁。墨汁总是时间一久就变得黏稠，容易沉淀，所以即使知道浪费，也要随时买新的替换。

12. 墨条　过去的人没有墨汁，经常用的是墨条。磨墨可以集中精神，便于慢慢推敲灵感，我经常会自己磨墨，不过最近很少人会做这么麻烦的事了吧。古梅园制作的三星墨条最适合画墨线了。

13. 笔尖 一般一次买一整盒。笔尖有很多种类。剧画家常用 G 笔尖，因为笔尖变形性好，很粗很细的线条都能画。我过去用得多的是圆笔，后来换成了鹰嘴笔尖，这种笔尖现在已经不生产了。

现在我用的是 D 笔尖（刻字笔这一类的）与学生笔尖。总之，用自己最顺手的就好。

14. 涂黑用笔 把需要的部分涂上墨汁，术语称之为涂黑。用一细一粗的习字用笔。

15. 涂白用笔 做修正用的毛笔。

16. 白色海报颜料 做修正用，选颗粒细腻、质地黏稠的。

17. 固定液 白色颜料在干燥后常常会产生裂纹或者翘起来，容易剥离，喷上喷雾型的固定液后就能固定。

18. 直尺 画原稿的时候，经常会扩大一定倍数来创作。直尺用来测量原稿的大小，通常是扩大 1.2 到 1.5 倍。

另外，直尺也在画直线（比如画格的框线）时用来保证线条笔直。

19. 三角板 大号小号要一套。

20. 云形规 画多重曲线的时候很方便。

21. 鸭嘴笔 画线条时使用。

22. 圆规 也需要带鸭嘴笔的圆规。

23. 胶水 如果不用涂白来修正，而是盖上一张新纸，就要用胶水了。胶水用得过多会渗出来，导致修正钢笔画不上线条，需要注意。

24. 剪刀

25. 羽毛扫 好像鸟翅膀一样的文具，用来扫掉橡皮屑。用手扫会弄脏画面。

26. 垫纸 垫在右手下面，防止手上的油脂弄脏原稿，什么纸都可以。

27. 稿纸 写剧本，构思的时候偶尔需要。写图画故事的时候也会用到。

28. 便笺纸 可以随时记下灵感。

29. 词典

30. 擦笔纸 擦掉钢笔尖上多余的墨水，或者试笔的时候用。

31. 红铅笔 送印厂的时候用来做标注。

32. 彩色铅笔 也有不在彩色稿的原稿上涂色，而是标明指定颜色后让印刷制版完成填色的。在标注颜色的时候，会在覆盖在原稿上的透明硫酸纸上标，方便透出下面的线条，需要用彩色铅笔来标颜色。

33. 硫酸纸 买整卷比较方便。覆盖在原稿上就不会弄脏画面，也可以在上面标出给印厂的指示。

34. 颜料 国内国外的颜料有很多颜色，实际上用不到那么多种，十二三种颜色就够了。

35. 颜料刷 选笔尖不是四角形的。圆的椭圆的，有许多种。

36. 笔洗 用来洗笔与调色的容器。随便选就行。

37. 喷枪 小型版的喷雾罐。最近插画家与漫画家经常会使用。画具店与大超商经常有便宜的卖。

38. 文件袋 把原稿交给他人，或者邮递的时候使用，准备很多适合原稿纸大小的纸袋吧。

39. 网点纸 有人非常爱用，也有人完全不用。不知道网点纸的人，可以去文具店问问使用方法。

网点纸有很多种类，可以对照目录购买使用，很方便。但是因为太方便了，有人会滥用网点纸，让自己的作品变得不像漫画而像单幅画。用网点纸需要有个限度，何况网点纸也挺贵。过去的漫画家可是完全不用这样的东西，全部都是用手画的。关于网点纸，后面还会有更详细的说明。

看到这里，你会不会看烦了呢。去画具店的话，可以把这些工具一次买全。但即使是专业漫画家，也很少有人把这些都凑全。而且画法因人而异，使用的画具也各不相同。你没有必要非得买齐。

对只把画画当兴趣的人来说，更是只用最低限度的工具就够了。

最低限度的工具是什么呢？就是纸和铅笔喽。

工具的使用方法与技术

我接下来要讲的是非常专业的操作。不过虽然说是专业，也只是坦白下我是怎么工作的罢了，更不是不照着做就画不出作品来，所以各位读者就是跳着看，一目十行也没关系。而且最近年轻人也不知道是从哪里学来的，绘画技法总结得比我们这些人还要好，更有效率，所以我想也不用掰开揉碎一一说明。

社会上有不少函授漫画技法的机构，他们会在杂志报纸的广告栏里打广告。有些广告说得好像只要看了他们的教材，就能立刻画出杰作似的，于是那些连画画的边都还没摸到的人就花了大价钱加入这些机构。

然后他们就会收到介绍手册，附带打折券。手册上写的漫画技法基本都是从某些专业书上原封不动照搬下来的。这些还都无所谓，光靠入会的会员费，这些机构是不可能经营得下去的，所以这些机构都在介绍各种各样的工具，并进行邮购。从笔尖到纸张，从直尺到全套三角板，而且这些工具都卖得很贵。

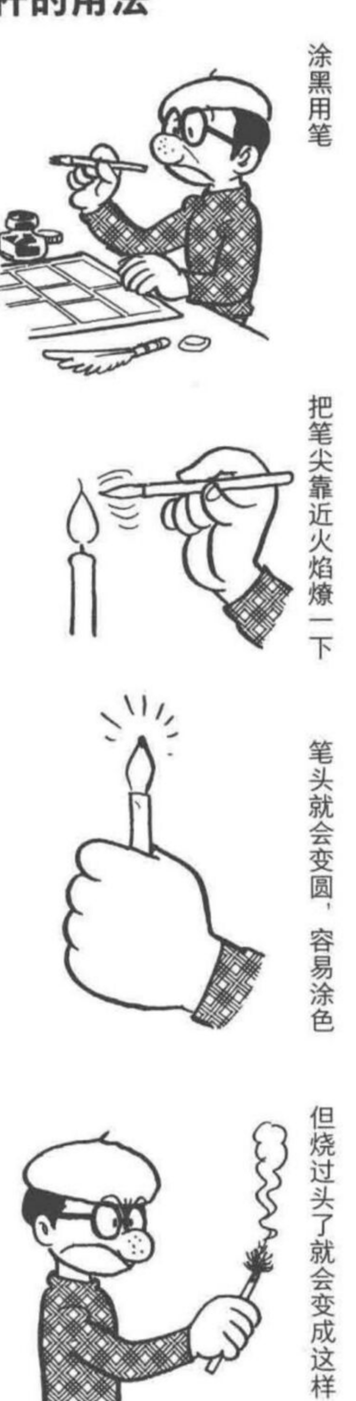
即使离不开这些工具，也不必勉强自己买高价品。当然了，漫画函授机构里有很多企业是有良心的，也不能一概而论，但部分害群之马就只想着靠工具骗钱。

1. 笔尖的使用方法

笔杆一次准备个三四根就够了，分为勾粗线用、描细线用，还有画特别粗线的，各自装上笔尖。笔尖会随用随磨损，笔触也会随之渐渐变粗。这三四支笔要随时留意，更换笔头。

我经常是买了笔杆之后，就把笔尾的部分（装笔头的对侧）折断。这样笔杆的重量就会减轻，运笔更轻松。反正画画的时候也不给人看，那不管笔杆是断的，还是光着身子画画，都不用顾忌形象嘛。

涂黑用笔和笔杆的用法



笔杆太长了

不但沉重而且不方便使用
还画不出轻细的线条

把笔杆折断就会变得轻多了

但折过头了就会变成这样

笔尖在使用之前先用火柴烧一下，可以烧掉笔尖上的油，避免画到一半墨水从笔尖上滴到纸上。但烧得太厉害就会烧煳，笔尖变硬，很难作画。

画剧画或者儿童漫画的人，画人物时需要稍粗的线条，画背景时则需要细致的线条。背景线太粗的话，会让人物的轮廓丧失生动感。而画面笔触粗细全部一致的话，又很可能会让画面显得呆板。

想要特别强调的部分，偶尔也会使用非常粗的线条，比如说拟声词，甚至会使用马克笔。这是剧画工房[①]的人创造的方法，可以营造出特别喧闹的冲击效果。

马场升[②]在画绘本的时候经常使用竹笔。他还会亲手用小刀切削笔杆的尾部，做出竹笔的效果来。在不同的作品中，竹笔的确能够营造出十分独特的效果。

至于灌水钢笔或者圆珠笔，基本没有哪位职业漫画家会用这两者勾墨线。

接下来我会介绍最基本的线条画法，如果你手边有钢笔的话，就跟着来试试吧。

2. 涂黑

涂黑在术语里被称为“Beta”，这是我的责编二十年前取的名。负责涂黑的人就是 Betaman。听起来似乎很了不起的样子，从助手变成 Betaman 了哦。

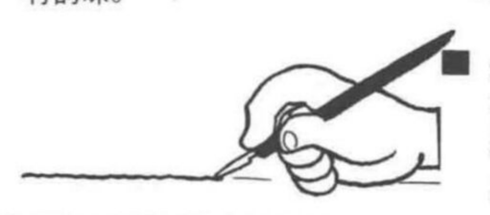
很久之前，漫画家就算有助手，也基本都是他们的夫人，一般负责涂墨水，没有的话就自己涂。到了漫画周刊杂志时代，因为必须量产，漫画家才雇用助手，让他们来专门负责涂黑工作。但是对自己的作品比较执着的人还是会从涂墨到擦铅笔草稿都一手包办，毕竟漫画原稿必须从本人的手里诞生。

---

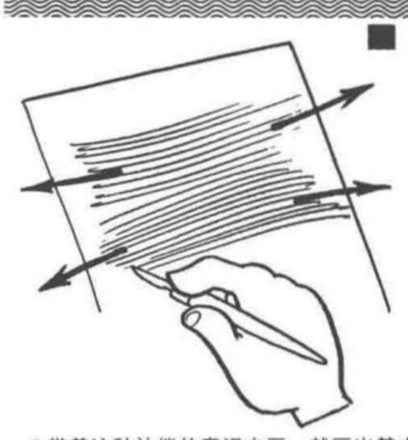
① 1959 年，剧画概念创始人辰巳嘉裕联合齐藤龙夫等 8 名漫画家成立的组织。
② 马场升（1927—2001），漫画家，绘本作家。擅长以动物为主人公的漫画作品。

漫画的基本线条

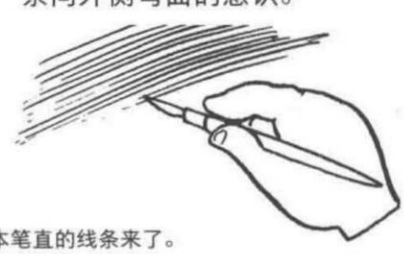
■ 用尺子打铅笔线，然后用钢笔（不用尺子）画墨线。有微微的抖动扭曲，反而更有韵味。



■ 全用尺子画直线会让画面丧失真实感。想要画出人手绘制的味道，就不要用尺子了。



■ 人手是以手腕为中心，进行像圆规一样的圆周运动的，所以即使想用右手画直线，也总会有些弯曲。这种情况下，要有尽量让线条向外侧弯曲的意识。



*带着这种补偿的意识去画，就画出基本笔直的线条来了。

■ 右撇子画线条会自然地向右上倾斜，左撇子则容易向左上倾斜。为了让整体画面不发生歪斜，偶尔可以采取把原稿纸顺着倾斜方向转动一定角度再落笔的方法。



涂黑的笔可以使用写字笔。为了方便写字，笔头会比较尖。用火焰飞快地烧一下，就可以把过尖的毛烧掉，让笔头变得圆润，方便上墨。不过要小心别烧过头了哦。

涂黑工作是很细致的工序，没有必要先用墨水或墨汁把最尖细的部分一笔涂出来。先用细的笔勾出线条，再用粗的笔涂中间的部分，这样才更安全。用墨水涂黑的时候，黑色会比用墨汁的淡，如果下面墨线有涂错的地方可能遮盖不住，还是用墨汁效果好。

在表示涂黑部分时，大部分人会用“X”做记号。有时候杂志连载漫画时不够细心，忘记了涂黑，那个部分就会直接看到个“X”。

我不用“X”做标记，而用红铅笔做标注。这样比较醒目，不会忘记。但红铅笔标记偶尔也有涂黑盖不住的问题。

涂黑比较难干燥，要耐心地等好长一段时间，才能用橡皮擦掉草稿线。那些赶连载交稿的职业作家会用吹风机来吹干。大家千万千万不要做出用炉子或炭火来烤干的傻事哟。

3. 修正与吹笔

画画总有画错的时候。修正有两种方法，一是贴纸，二是涂白。白色海报颜料比较容易沉淀分层，首先要移到盘子上，充分搅拌。在错的部分反复涂两三次，干了之后下面的墨线还是可能透出来，需要留心。为了防止干裂，还要使用固定液。

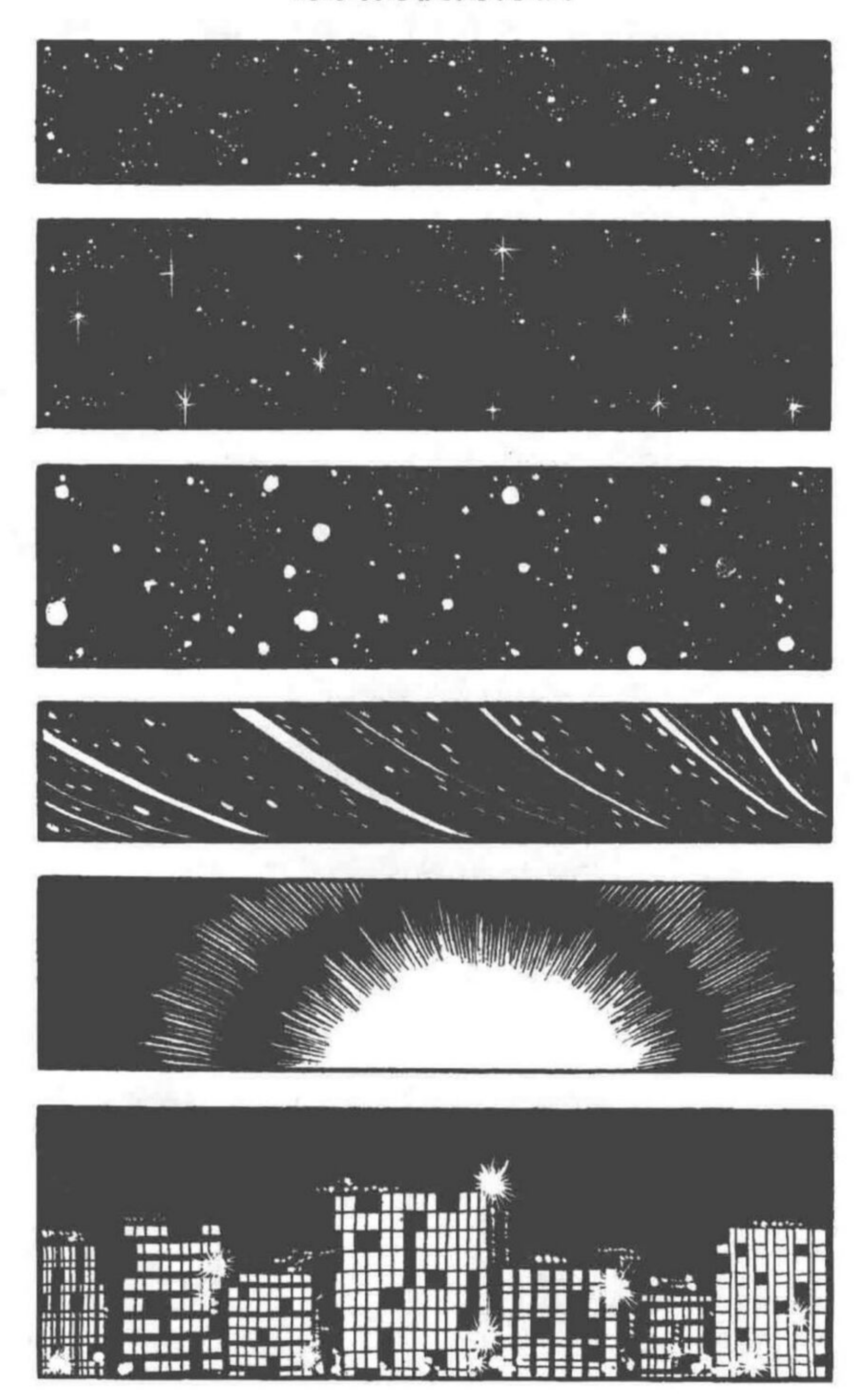
贴纸可以贴在原稿上面遮盖，也可以把错的部分挖掉，贴在原稿下面。后者在完稿后的效果比较好。

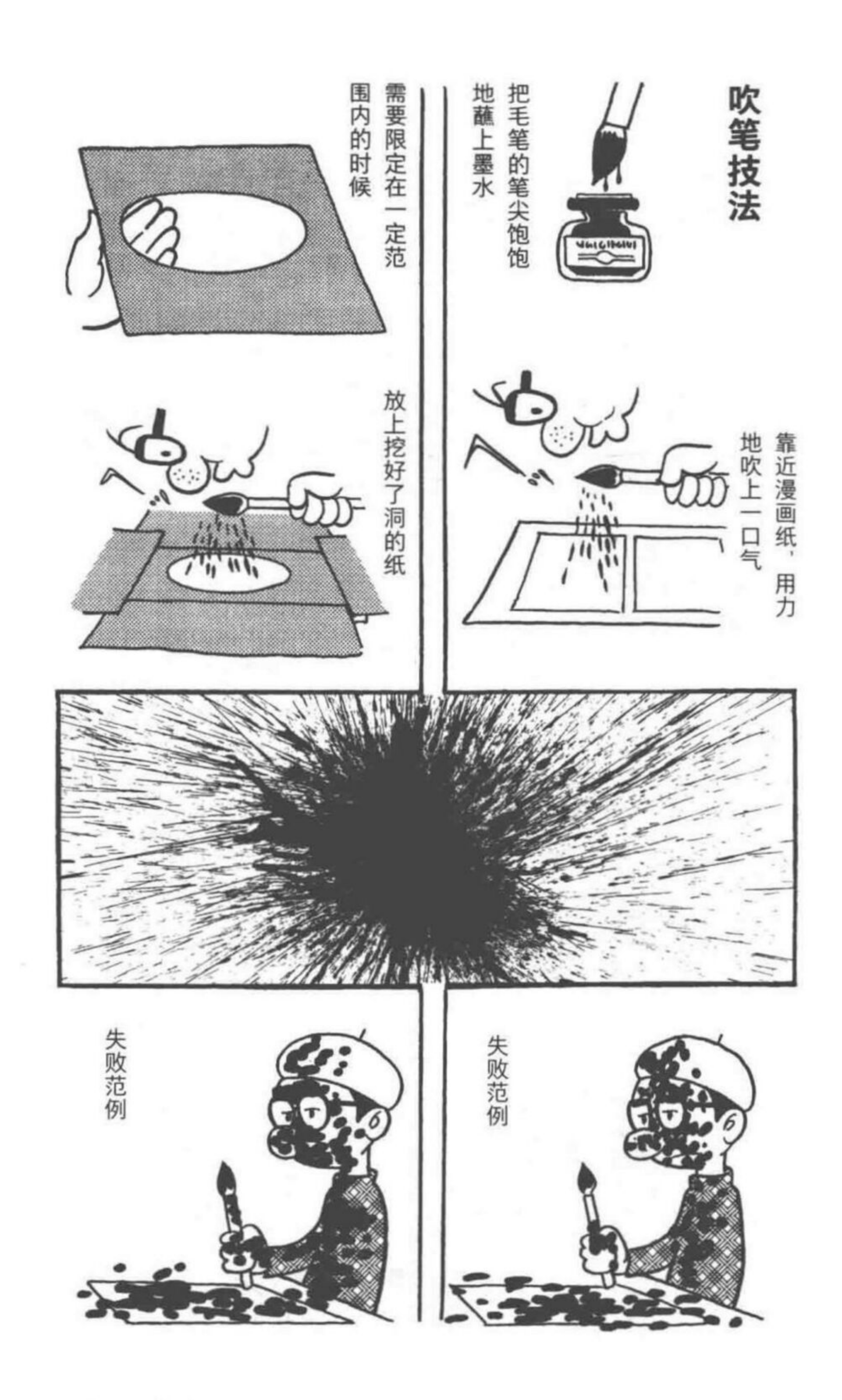
使用白色涂料修正的话，要在上面重新画线，会变得比较困难。用惯用的笔可能会画出更粗的线条，所以要换更细的笔，用细线多描几次比较安全。

用贴纸修正的画，印刷时可能会留下淡淡的粘贴痕迹。因为制作胶板的时候重叠的纸张留下了影子，如今的制版技术更加精密，在修正的时候，大家也要更加慎重。

涂白还可以用于在夜空中画星星，画雪景与大楼的窗子，画亮

涂白的使用方法




吹笔技法
把毛笔的笔尖饱饱地蘸上墨水
需要限定在一定范围内的时候
靠近漫画纸，用力地吹上一口气
放上挖好了洞的纸
失败范例
失败范例

闪闪的光芒等。（包括如今知名的少女漫画里眼睛的闪闪星光！）

再告诉大家使用白颜料的“吹笔”方法。

最近的剧画表现手法越来越个性化，比如画星空的时候，不是一个个地去点白点，用纯手工去画“砂子一样多的星星”。而用笔饱蘸白色颜料，把笔贴近纸，照着笔尖“呼”地吹一口气。

这种叫作“吹笔”的方法，可以让细小的白颜料四散飞溅，变成银河或者星云。

如今这已经是科幻漫画不可缺少的技术。不过需要足够的练习，吹的角度稍微偏一点，飞散的痕迹就会歪曲，无法变成圆形粒子。

还可以用同样的技法吹墨汁，在剧画之类的作品里，鲜血“唰”地喷溅出来的场景就会用到这个手法。

当然，弄得不好，会把已经画好的墨线糟蹋掉，让墨迹飞到不该盖到的地方。

这种时候就要在原稿上覆盖一层纸，只把需要飞溅墨迹的画格留出来。你就可以在需要的地方尽情地用力吹一口气。这个技法也是如字面意义上一样的落子无悔。

4. 完稿

原稿的完稿就像化妆，为了交出一份清洁美观的原稿，需要做很多细致的工作。

① 用橡皮把铅笔稿全部擦掉。如果铅笔草稿还有残留，会在印刷时被一起印出来。要是把没有做过这道工序的原稿拿到出版社去，是会先被编辑扣很多印象分的。

② 仔细检查画框的墨线有没有歪曲或出框，有的话要涂白修正。

③ 台词与附注说明一般是用铅笔写的，用橡皮擦原稿线的时候可能会不小心连台词一起擦掉。

台词尽量写得清晰美观，方便他人辨认阅读。使用词典避免写错字。

④ 需要对原稿做标注说明时，在上面贴上一层硫酸纸，用红铅笔写下标注。千万不要在原稿上直接写。硫酸纸在防止弄脏原稿方面也很有效。

⑤ 仔细确认原稿的页码顺序与数量。

⑥ 如果是用来投稿的话，那么为了保险起见，每一张原稿后面都要写你的姓名、住址。

5. 涂色

漫画的色彩，也就是涂色，是漫画技法之外的另一个问题，我在这本书中无法写得很详细。请回忆你小时候画水彩画的经历，慢慢地填色吧。

只要不会弄糊墨线，用什么画具上色都没关系，涂色的方法也是自由的。

但如果你是想要成为职业漫画家的人，为了被录用而画彩色原稿的话，我觉得你有点吃亏，因为会分给新人的基本都只有单色印刷的版面而已。

等你成为职业漫画家之后，还得考虑印刷效果，使用印刷容易表现的颜色。

其实比起考虑色彩美学，更需要对这种工程技术计算心里有数，不是专业人士，就很难理解。

6. 灰网、网点与画面文字

接下来我要说的是一些以印刷为前提的话题，如果你画漫画只为自娱自乐，那么可以跳过这个部分。

灰网——在印刷原稿时，有些部分会印刷为灰色。需要灰网的部分是用蓝色铅笔标注给印厂的（因为蓝色不会让印刷专用照相机感光）。深灰色写 80%，淡灰色写 30% 就好。

如果印刷用的纸张比较粗糙，会不太吃墨，这种情况下尽量不要使用灰网。

网点纸——有各种各样的花纹，可以用来当作衣服的花纹、背

涂色的方法



只把必要分量的颜料挤在调色盘上，漫画并不需要大量颜料。

在涂大面积的色彩时，先不蘸颜料，在需要上色的部分涂一层水，然后再上色，颜色比较不容易晕开。

涂转折弯曲等细节多的部分时，先把要涂的部位分成块，一块一块地上色。

不要从正中间开始涂，从边角开始，到边角结束。

景之类的特殊纸。背面有胶，可以随意切割成各种形状使用。

网点纸是非常方便的工具，但是如前所述，可能会减弱画面的效果。而且也容易在画原稿时让自己偷懒，所以只在必要的时候使用比较好。画画是一分汗水一分收获的。

画面文字——漫画中的文字也是画面的一部分，大多会用明朝体、古典体这类印刷时的常用字体，但你也可以研究只属于自己的字体，努力创造出更好的效果。

平时可以把报纸、杂志、电影海报或广告上的美术字保存下来，寻找最适合自己作品的那一种。

7. 印刷知识

画好了漫画原稿，又该怎么印刷成书呢？如果只在小圈子里传播，不是直接看原稿，就是复印几份递给亲朋好友。但是如果要投稿的话，就要首先考虑印刷的问题了。

印刷时基本不会按照原稿的尺寸直接印刷。为了追求更好的成品效果，一般要进行缩印。当然，如果你是直接给他人看，尽管按自己最理想的来就好，但原稿要制作成印刷品时需要参考这里的建议。

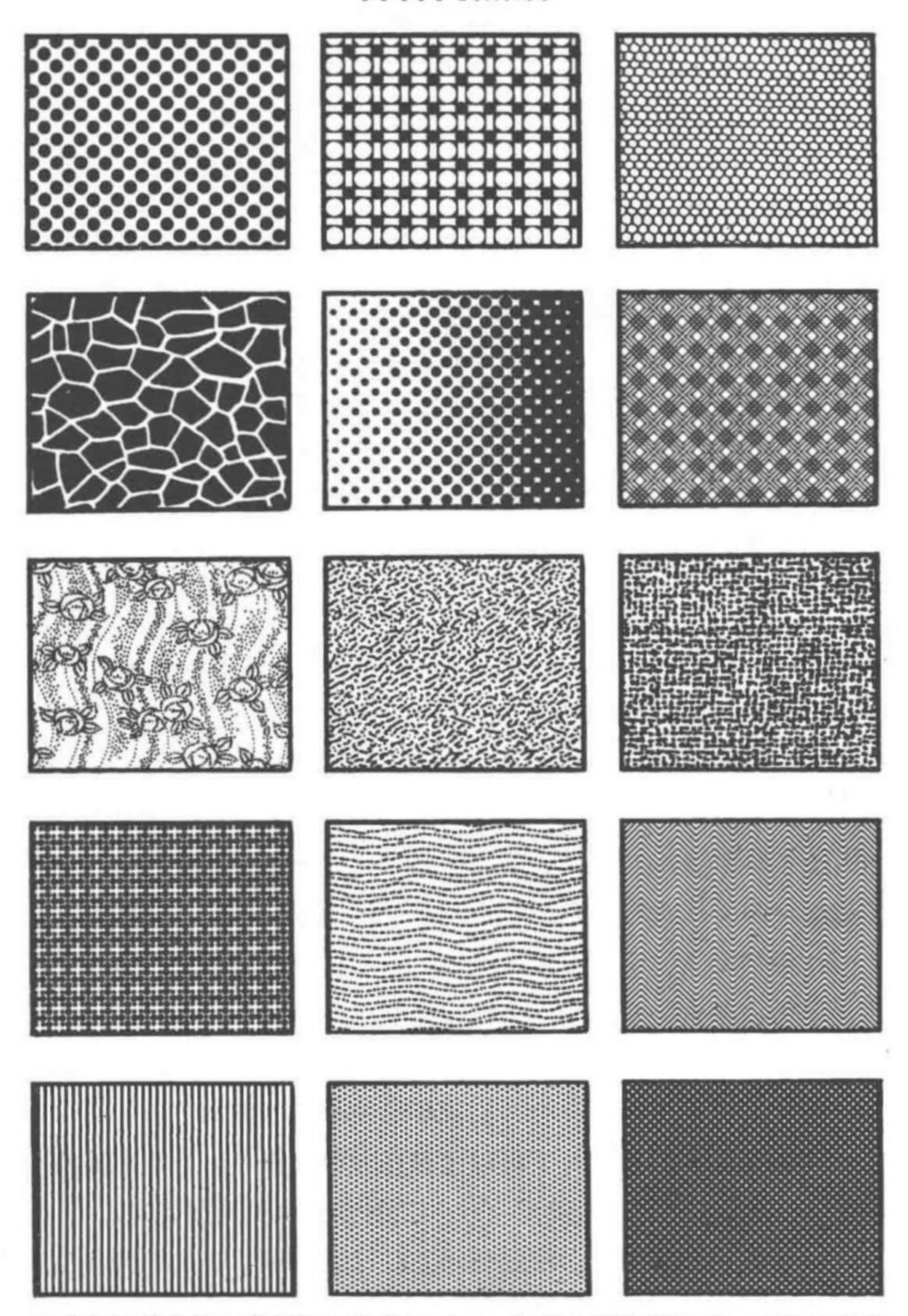
因为要缩印，和成书比原稿大概是书的 1.2 到 1.3 倍。（A5 尺寸“教科书尺寸”长 21 厘米，宽 14.8 厘米，放大 1.2 倍长 25.2 厘米，宽 17.7 厘米。B5 尺寸“少年杂志尺寸”长 25.7 厘米，宽 18.2 厘米，放大 1.2 倍长 30.8 厘米，宽 21.8 厘米。）

缩印比例越大，线条就越细，缩到 50% 大部分细节就会变得很模糊，可能原本花了很大力气画得很精致，却因为缩小而糊成一团。明明是八头身的人物，因为头部变得太小而丧失漫画效果。

漫画印刷分为活版印刷与胶版印刷两种方法。一般来说，活版印刷更便宜，杂志除了彩色页外都是活版印刷。

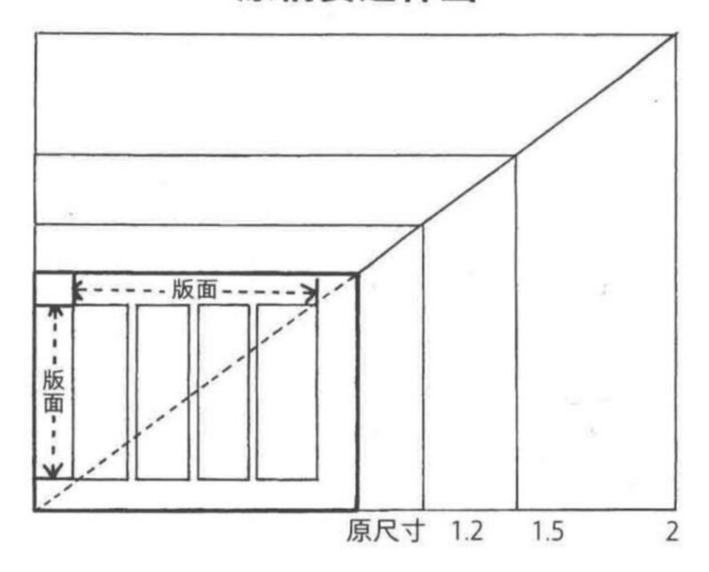
胶版印刷则基本都在印刷彩页时使用。胶版印刷的制版分为分色师制版与照相制版两种。

各种网点纸



网点纸虽然在插画等单幅画作中很重要，但是在创作漫画时，反而会削弱画面效果，也可能会让读者认为有“偷懒”之嫌。所以要防止滥用，尽量只用在最有必要的地方。画画是一分汗水一分收获的。

原稿要这样画



一般的印刷品是按照原稿的尺寸缩小到 90%、80% 甚至 10% 来印刷的。所以在接受约稿的时候就要尽量问清缩印的比例。缩印比例越大，细节就会越模糊。投稿给杂志的原稿一般是缩印到 80%，也就是按 1.2 倍的比例来画原稿比较不容易出问题。

分色师制版，是由印刷厂被称为分色师的工匠看着原稿进行人工制版。因为技术的限制，很难印出复杂的颜色来。

这种情况下，不能直接在原稿上涂色。需要覆盖透明纸，用彩色铅笔标注颜色，交给印厂。印厂会以与这种彩铅相似的颜色进行印刷。

照相制版则是使用分色照相机印出与原稿一致的色彩，可以忠实地再现颜色。这种情况下可以直接在原稿上涂色。你可能觉得这样无论多么细致的颜色都能印了，但这种技术也是有限制的。

问题就在于印刷上。根据使用几种印刷墨水，有的色彩印刷表现好，也有的色彩表现差。

对于非专业的人来说，可能有些复杂。我们大家看起来五颜六

色的绘画与照片，其实分解之后就是少数几种颜色的组合。

比如绿色是青墨水与黄墨水的组合。褐色是品红墨水、黄墨水与青墨水的组合，调节各种墨水的比例，可以印出各种各样的褐色。一般来说，印刷墨水的色数越多，越能够表现细微的颜色。

杂志的封面色彩丰富，基本是六色印刷，黑、品红、青、黄、粉红与天蓝。

而杂志内页的彩色照片、漫画的彩页，都是四色印刷。

从六色到四色，能够组合的颜色明显会少很多，为什么封面用六色，内页却是四色呢？这是出版社的考虑，我就不多猜了。

还有些更省经费的杂志，用的是三色印刷。黑、品红、黄与青四色中少了黑色。也就是黑线与涂黑的部分都不是黑色，而是用深褐色来代替。普通的书籍则经常是二色印刷。比如黑与红、青与红，视情况而定还有黑与绿等。

综上所述，因为印厂的情况不同，这种制版经常不能再现颜色，好不容易涂好的颜色，在印刷成书后会变成意想不到的其他颜色。

这些工艺都非常复杂，没法在这本书里用几句话简单说明，也让我很头疼。面对这种搞不清楚的复杂问题，也许还是直接放弃研究的好。等你将来要面对这样的问题时，再回来仔细阅读这一段吧。

毕竟着手去画比什么都重要。

3 从脸部绘画到构图

画人脸的基础

画漫画的第一步，是画人的面部。

如果不画人脸的话，无论你画多少桌椅、茶壶、电车或一万元钞票，都撑不起漫画的趣味性。

当然，也有画动物的表情画得很精彩，但画人却不行的例子。

比如动画大师华特·迪士尼，他应该算是对动物神情刻画得细致入微了。（或者说，他的助手们达到了这个境界。）

在他本人的作品中，以动物为主人公的动画十分精彩，而以人类为主人公的作品却很难获得同样的成功。

像这样的漫画大师也是有的。但是，如果想画好漫画，画好人脸是必过的一关，重中之重。

对于画人的面部，如果只是画个轮廓再添上眼睛鼻子这些五官，那只不过是简笔涂鸦，幼儿园的小朋友也画得出来。

举例而言，在相面看卦的卦摊上，总会张贴一张人脸的画像（是用面相说明性格的示意图），那种画像会将人画得很精致，但是也很无趣。这是因为它缺乏我们前面所提到的漫画三大要素：省略、夸张、变形。画漫画人物，如果没有这三个要素的话，是很难画好的。

本章的插画，对人脸的各个部分如何下笔进行了说明，读者在阅读过后，不妨尝试去最近的车站，坐上车体验一番。

上车后，你观察坐在对面不同人的面部，对每一处细节都进行细致的观察和比较。你会惊叹人脸的多样性，一百个人就有一百种长相。

各种各样的眼睛

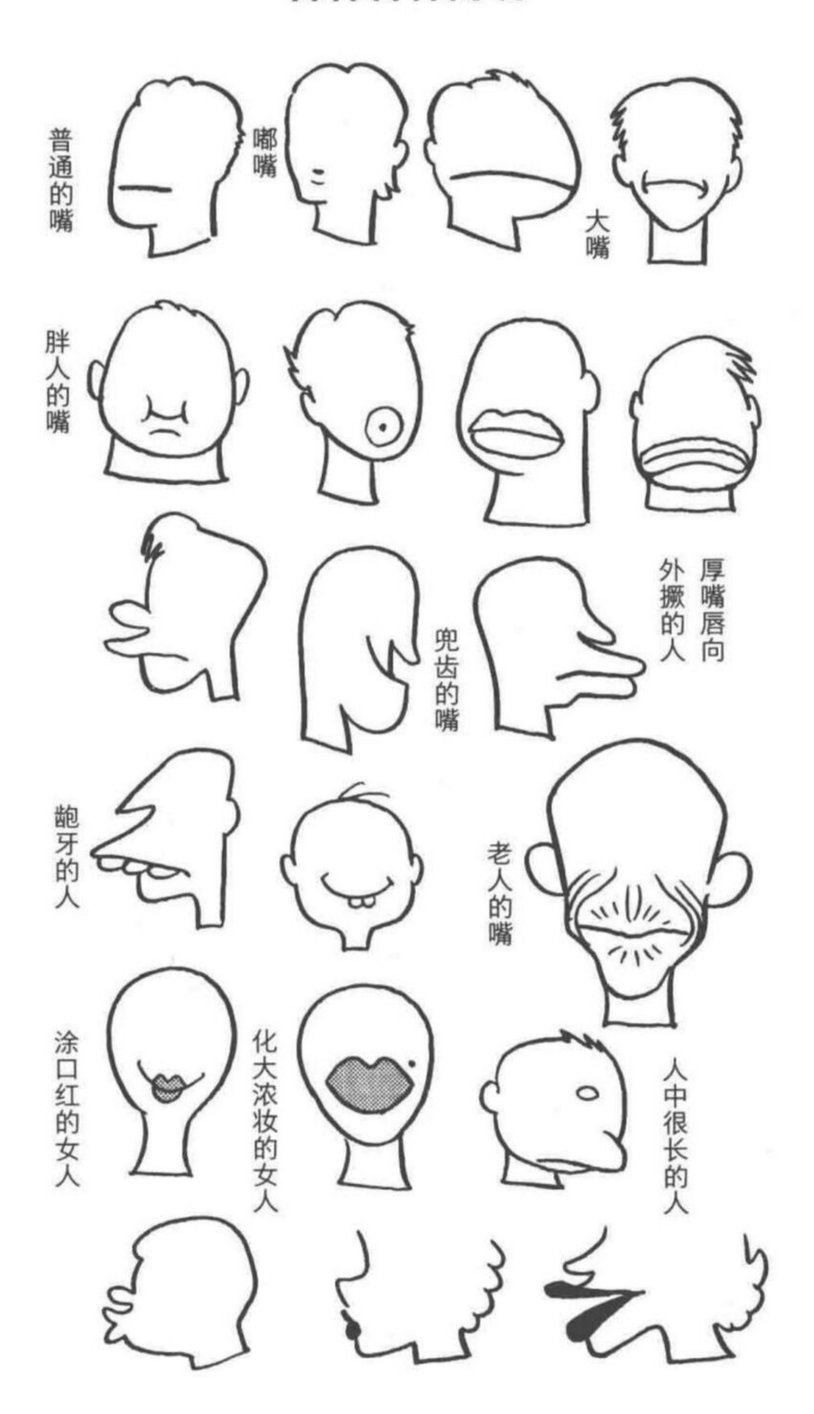


只是个黑点
小眼睛
深眼眶
眼里有星星
眯眯眼
下眼袋
眼里有光
一字眼
肿眼泡
双重眼
凹陷的圆眼
眼角鱼尾纹
受惊的眼睛
没有下眼皮
吓到眼角堆起皱纹
两眼靠得近
少女漫画眼
三白眼

各种各样的鼻子



各种各样的嘴


普通的嘴
嘟嘴
大嘴
胖人的嘴
兜齿的嘴
厚嘴唇向外撅的人
龅牙的人
老人的嘴
涂口红的女人
化大浓妆的女人
人中很长的人

不过，若换我们去看外国人，就很难快速区别他们的相貌了。多半只能看出圆脸还是方脸、是鹰钩鼻还是大红脸这种程度。同样，西方人看日本人，也顶多说出面部扁平、眼睛外凸、眼角下垂、戴不戴眼镜或者龅牙之类的差异。但这些都是很重要的特征。

综上所述，在漫画中画人的面部时，不仅要各有区别，还必须画出差异，要体现出人种、年龄、长幼等不同特征来。

就是说，不只有个人特征，同时也要表达出民族、性别、年龄方面的醒目特征。

少女漫画里，有不少怎么看都是日本女孩，却叫作多萝西或者莉莉安的，硬说她们是外国人。反正读者只要看下去，慢慢会说服自己她就是外国人。但是画政治漫画或者社会漫画的人却必须要清楚地把不同民族、国籍与职业的人区分开。大家将插画作为参考，仔细观察实物，就可以画得更有说服力。

所谓漫画像

把实际人物的个性鲜明地表现出来的肖像画，就是漫画像。

画漫画像的秘诀，在于展现出此人最大的特征。比如只画出男人的眼镜和胡子、女人的面部轮廓和嘴唇，就能清楚地认出画的是谁。

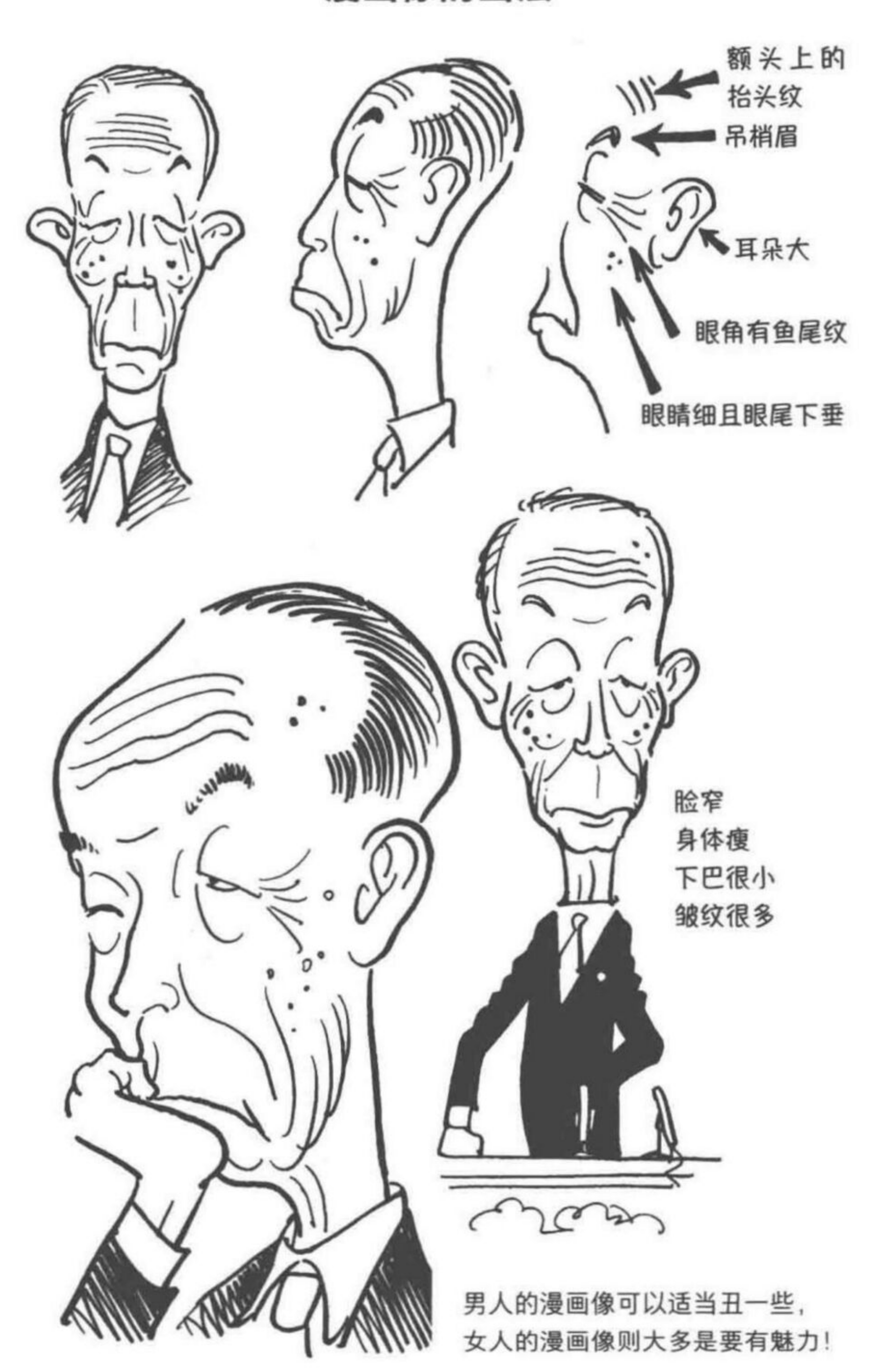
拿政治家打比方，吉田茂是眼镜和嘴，岸信介是嘴与下腭，佐藤荣作是眉毛和眼睛，田中角荣是胡须，这都是他们最大的特征。

模样怪异的人很容易画成漫画像，说得夸张一点，他们长得比较离经叛道。这样的脸看上一眼就会深深地记在脑海里，容易掌握特征。不过如果直勾勾地拼命打量下去，也有可能慢慢淡忘了真正的特征。

有时候会按照片来画漫画像，但要注意有些照片照得根本不像本人，并不容易掌握最直观的特征。

也有人并没有突出的面部特征，画他们的漫画像难度会比较大，不过没有特征本身也是一种特征。

漫画像的画法



男人的漫画像可以适当丑一些，
女人的漫画像则大多是要有魅力！

我在为这样的人画像时，一般会同时画两三个其他人的头像。将这三个头像对比，更能看出本人的头像与他人的不同。

如果还是掌握不了特征的话，那就画到脖颈部分。

脖颈实际上是百人百样，非常具有个性的部位。

比如方脸却长在面条一样的细脖子上，瓜子脸却长在牛一样壮的脖子上。

如果还是不像的话，那就画到肩膀。肩也分垂肩膀与端肩膀、厚肩膀与薄肩膀等。画出肩膀，再画上领带和衬衫的花纹，就有九成像了。

要是再不像，那就没办法了，换个角度吧。侧脸可以表现出鼻梁的高度、下腭的轮廓，这两点就足够辨识了。有人摆摊卖人像剪纸，就是同样的道理。再加上眼睛嘴唇或者皱纹，基本上就会像。

相比之下，画男性的漫画像要容易些，因为可以进行适当的夸张与丑化。女性漫画像的难点在于不管怎么漫画化，都要画得美丽，这是个诀窍。大家都知道，那些在街头为人画漫画像的人在为女性画像时，就算画得根本不像，只要够美，顾客就会开心地掏钱买下啦。

小孩子的漫画像也有捷径。幼儿的特征相对比较难捕捉，他们也都是家长陪着来的，要是把孩子画成个怪物，父母可是会发火的。所以原则就是要尽量画得好像娃娃一样可爱。

画儿童漫画像的诀窍在于，额头要画得比较宽，就算是鹰钩鼻，鼻尖也要画得小而可爱，黑眼球画大，就可以表达出儿童的天真无邪。

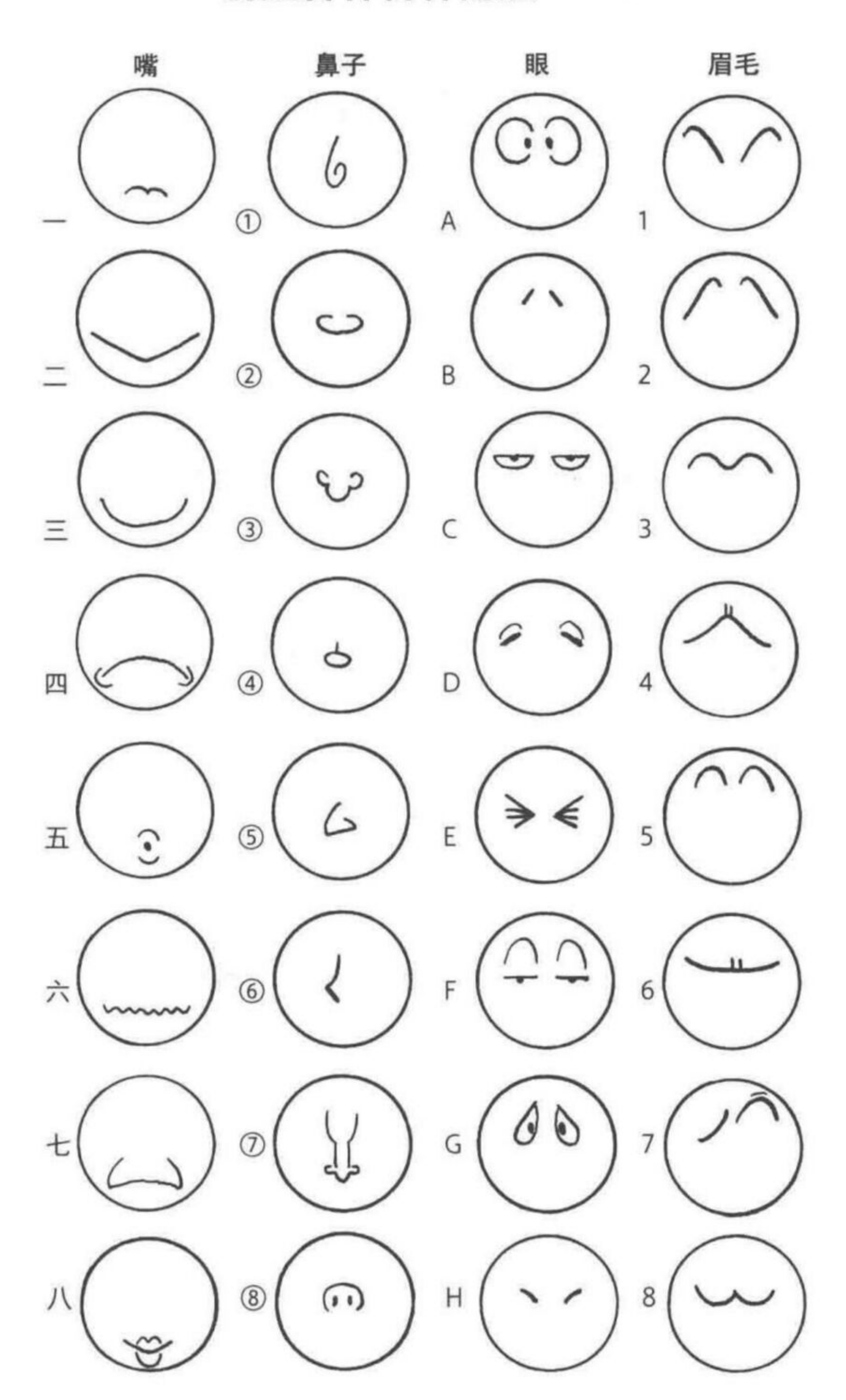
喜怒哀乐的表现法

掌握了脸的画法，接下来说表情。

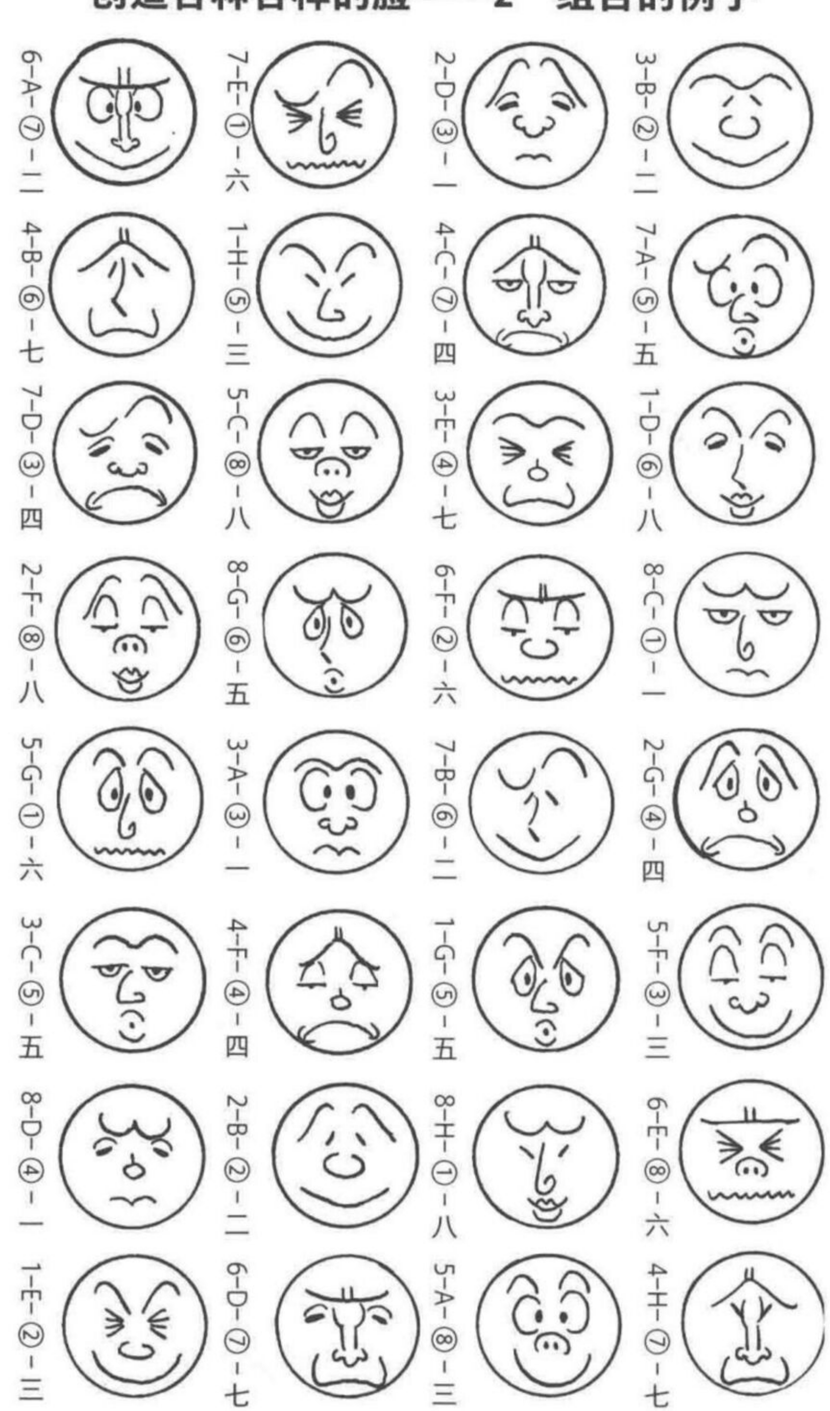
漫画中的人物是生动鲜活，还是死气沉沉，就取决于表情。漫画可以做出现实人类无法做到的表情。

最近刊载的搞笑漫画里，人物吓一跳的时候整张脸都会飞出去，眼睛会像软糖一样跳出眼眶，很超现实。这就是之前说过的，对省

创造各种各样的脸——1



创造各种各样的脸——2　组合的例子



面部纹路会改变表情



脸上的纹路可以强调表情。在特写表情时，可以尽量多画几条纹路，但画得太多会显老。

略、夸张、变形三要素的应用。

人在笑的时候嘴角就会上扬，生气时就会下垂，这是常识。如果倒过来画，即使作者说明这人非同常人，读者也会摸不着头脑。所以发笑、生气、哭泣这样的表情都有基本的定型。具体请看前面的插画。

眼睛和嘴巴基本就已经表现出了人物的大部分感情，在此基础上，大怒或吃惊时头发倒竖，东海林祯雄老师笔下的人物在感动时流鼻涕，都是独特的设想。像 DOKUMAN 老师笔下《啊！花之应援团》中青田赤道的舌头会像蛇一样扭动，也是独创的表现手法。

那些一眼看去就让人觉得平凡无聊的漫画，大概角色没有能让人记住的表情。就像会刊登在劳动机构的内刊、公司的社报、公共出版物上面的漫画作品，一言以蔽之就是无趣，因为人物表情太平平无奇了。

请在插画示范的那些基本类型上，多多地创作出奇特、新鲜、充满创造性的表情来吧。

动物的脸也是漫画

我们很熟悉的史努比是《花生》这部漫画中的知名配角。

这部作品之所以取名《花生》，据说是因为作者舒尔茨希望这是一部“边吃花生边阅读的轻松漫画”。

所以《花生》中所有角色的表情基本都很淡薄，一点也不会有紧迫感，但是却能准确地传达出角色的喜怒哀乐。最出众的是史努比。

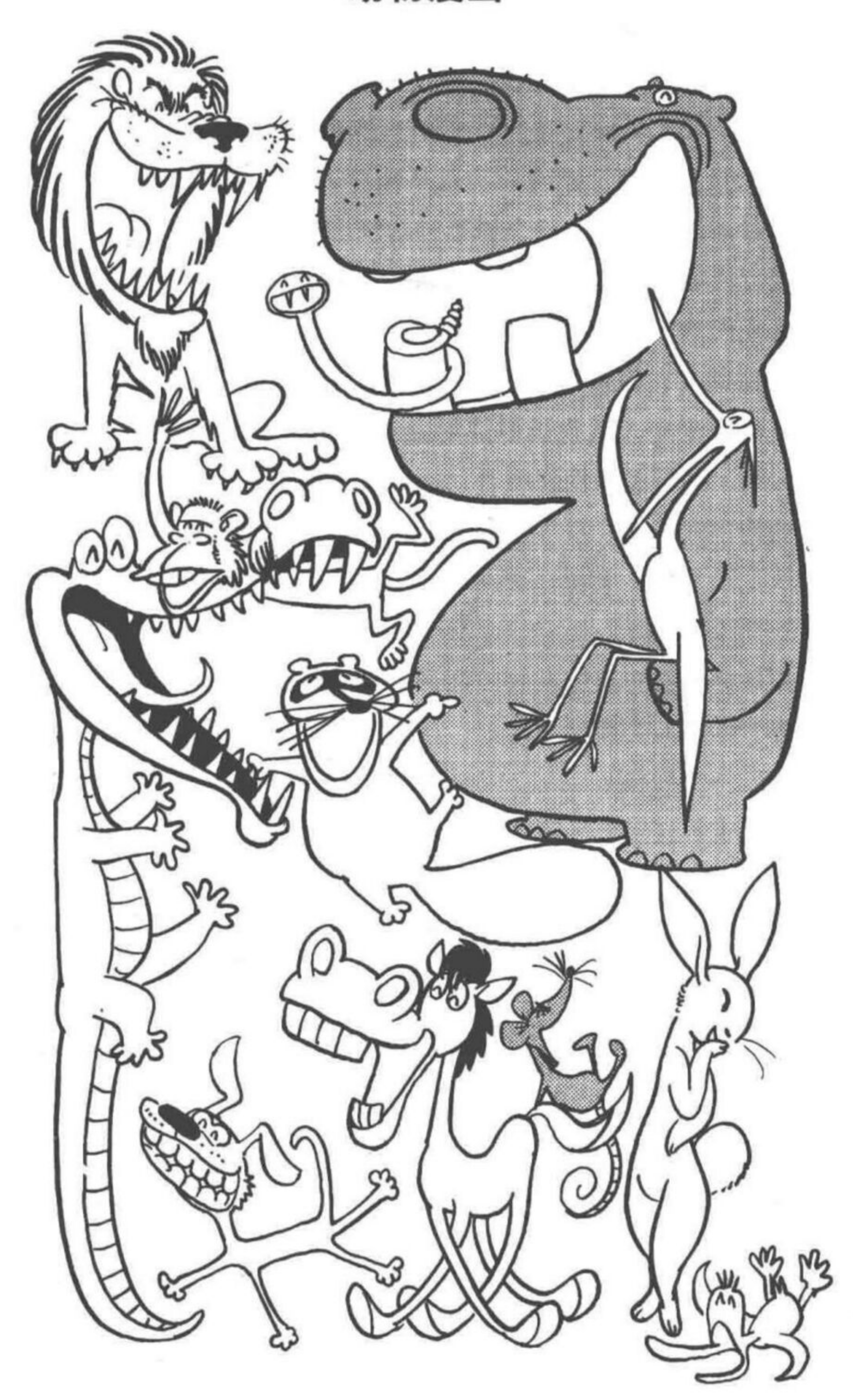
美国漫画里有很多以动物为主题的漫画。

《菲利克斯猫》动画的推广者帕特·苏利文曾说过：

“如果你想学漫画，就先画动物漫画吧。等你能把动物画好的时候，也就能画人了。”

但日本最近比较少有出名的动物漫画。剧画中偶尔登场的动物也都是写实派，难以称得上是漫画角色。而少女漫画中出场的宠物大多

动物漫画



是故事上的点缀罢了。

可是，动物漫画是能让任何年龄段的人们都开怀的作品。无论是三岁的幼儿，还是老年人，都会看得开心。这是因为动物漫画比起人类社会、人生或人类的本来样子要单纯朴素得多。

我们只说面部。动物的脸总是能在人类之中找到相似者，或者应该反过来说，人类总是会像某种动物。

所以人的漫画像也会越来越夸张，甚至画成妖精怪物。

在我们的工作场所或者学校里，常常会有人被起动物类的绰号，比如大猩猩、老狐狸、大河马之类。这就说明长得像动物的人是很多的，而很少有人因为长得像昆虫，或者是海葵被起绰号，就算被人这么叫，也是因为性格或者动作的缘故吧。

动物学家认为，世界上最先进化出类似人类面部的生物是鱼类。所以从鱼类开始，青蛙、蜥蜴、鸟类到哺乳动物之类的生物都有着人脸的翻版。

如果你能够对这些动物的面部进行素描，掌握它们的特征的话，是有益于创作人类漫画像的。

如果你想要画好动物的面部，那就先把人类的漫画像看成动物来画吧。或者直接把模特本人比喻成动物也可以。

接下来是让动物漫画具有丰富的表情。这需要赋予动物人类的喜怒哀乐，虽然有一定的难度，但只要你着手去画，慢慢就会掌握了。

请看插图。

让动物的脸和人类的脸相像。

让动物笑起来。

动物的笑容，这就是漫画了。

漫画人物是橡胶人

如果外星人想要调查地球人，不知道从哪里搞来了漫画书，从这里下手，当他们看到书里的人物时，他们会觉得：

人体就是橡胶人



“人类一定是一种没有骨头的动物吧。”

没错，漫画人物是没有骨骼也没有关节的。

那么难道是章鱼吗？其实比起章鱼，更接近于橡胶才对。

不只是可以随意弯曲，也可以伸长、收缩、扭曲，是完完全全依据作者自由发挥的。

比如说，这里坐着一个男人，旁边放了一杯啤酒。

啤酒杯和男人隔了有一匹马身那么长，男人想要伸手去拿啤酒。以常识来说，他根本够不到，需要站起来或者走过去。但是漫画家却画出男人拿到了啤酒杯，为了让他的手抓到杯子，漫画家画了一只大概有两米那么长的手臂。

但也正好，反正只要男人拿到了酒杯，这样反而更有效果。

请看上一页的插图，比起右臂，男人扶着头的左臂几乎有两倍那么长。这么长的手臂如果放下来，肯定会耷拉到地上吧？但是在漫画里，放下来左右臂就一样长短了。

只要能达到预期的目的，那么手臂不管多长都没关系。

又好比有个男人在回头看。如果现实中的人能够转一百八十度把脖子扭到背后，那一定非常惹眼吧？或者应该说根本做不到才对。啊，等一下，电影《驱魔人》里被恶魔附身的小女孩脖子就是扭了整整一圈。观众看到这里会笑出来，多半是因为这个镜头太有漫画效果了。但是在漫画世界里，这却是见怪不怪的。

或者说，不管多么异想天开，多么夸张变形的样子在漫画里都是合理的。只要有趣，什么都可以理解。

让严格的人来看漫画里的人体，可能会说“这里根本就没有关节，太奇怪了”或者“这两个部分的长度比例失调了”之类的话吧。但是强迫画手全部按真实情况去画会很难受，并且会丧失漫画的乐趣。

请大家回忆起“漫画就是涂鸦精神”这句话。

随心所欲地画出任何姿势就好了，就算完全不懂得构图，也不

会被任何人责备。

反过来说，画不好姿势的人，很多是因为过度拘泥于人体的常识。

让我来告诉你最简单的画法吧。首先画个脸，然后画个身体。身体可以是长方形，可以是椭圆，也可以是龟壳那样的形状。然后决定好这个人物要做什么，画出手和脚。

手和脚用个圆形，或者馒头那样的形状来代替就好。如果你想画这个人在吃东西，就在嘴边画只手。想画这个人欢呼，就在头上画两只手。在走路就画一只脚着地，另一只脚稍稍抬起来。把什么东西踢飞，就把脚画在身体的上半部。

然后把身体的上部和两只手，身体的下部和两只脚各用两根线条连起来，不必用笔直的线条，用弯曲的线条更有意思。

这一来就构成了姿势。也许这个姿势看起来很不自然，很丑，但只要有趣就够了。

让人觉得“哇，这样子真夸张”，那就是成功。

然后再在这张画上加上衣服、领带、首饰或者鞋子之类的东西就好。

当然，这些只是对初次尝试漫画的人的建议，对于已经走上漫画之路的人可能只是很无聊的意见。但是，还是希望大家能够把“比起绘画的正确性，趣味性更优先，这才是漫画的生命”这句话记在心中。

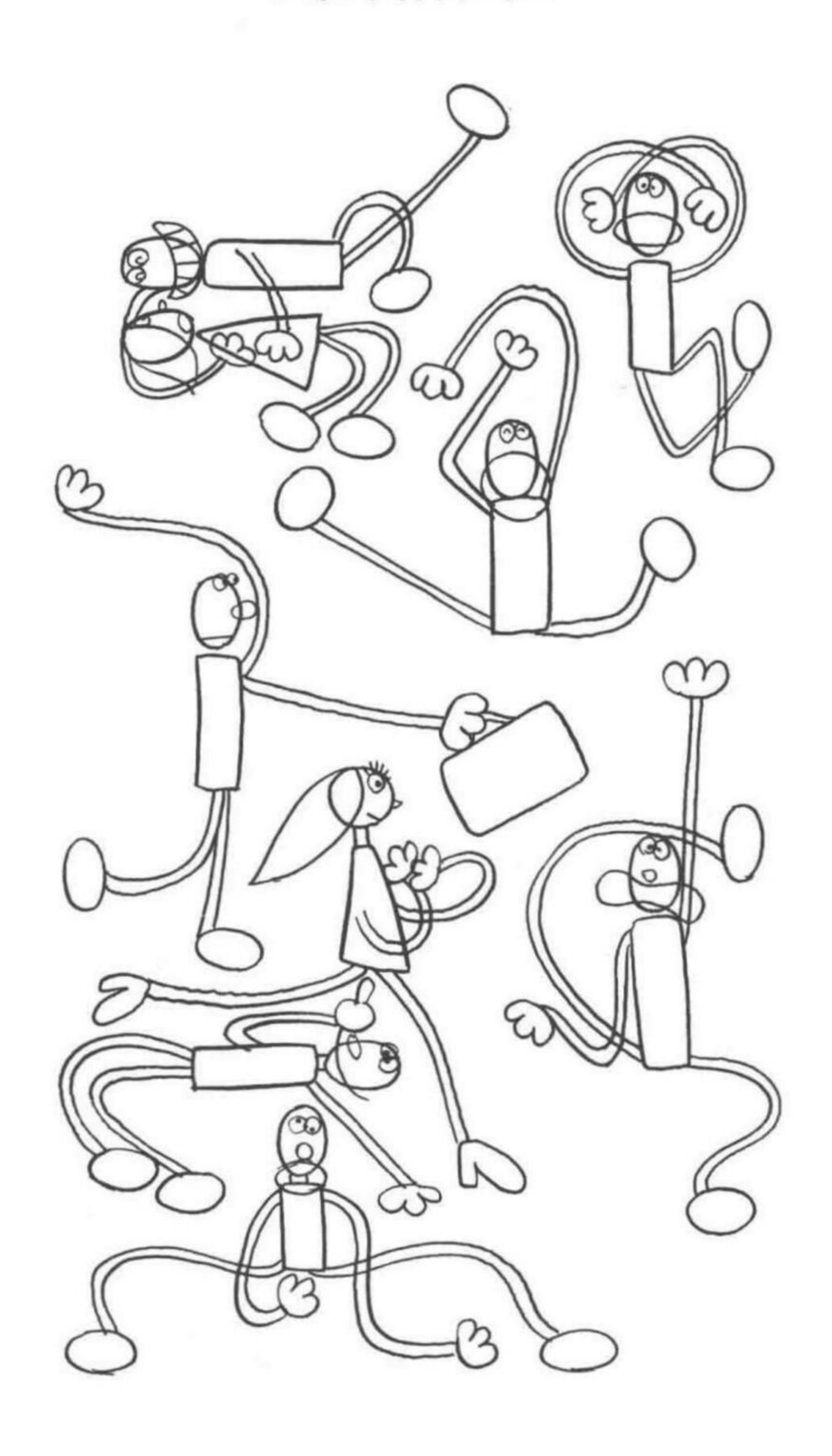
当然，我也并不是说画技就不重要。在动作足够出奇与奔放之后，就有必要好好学习人体。但我觉得这点是要做职业漫画家的人才必须去做的。

画出看不见的线条

看到这里，你差不多就能画出人脸和身体，以及动作和表情来了。

接下来，我们再说说漫画上约定俗成的一些效果，作为最后的收尾。这些惯例效果，就好像是漫画的调味品，虽然没有也可以，

人物动作的画法



但加上就能让你的漫画更加美味。

所谓惯例是什么呢？我们首先说说动线这东西。

如字面意义，它就是动作的线条。这个解释可能让人摸不着头脑，概括来说，就是表示人物（或者物体）动作轨迹的线条。

动线一般是用两三根线条来表现，在剧画或者儿童漫画中，动线多会更具魄力。甚至有背景全部是动线的表现方法。

动线有画在行动的人物身后的，也有画在人物身上的。也有当人物以慢速行动时，身后画的不是动线，而是重影。

无论哪一种，都是因为这些线条原本就是将视觉残像简略化的结果，并不是行动带起的风。

关于动线有很多惯例的表现手法，这些惯例不只在日本，全世界也共通，甚至可以说是近乎世界语的绘画语言。细想起来，是不是很了不起？

A. 吃惊　在受惊、愕然时，在人物头上画上放射状的光线。光里冒出星星或者闪电、海星之类的形状。

B. 眩晕　头上冒出蚊香或者发条一样的旋涡，顺时针逆时针都可以。也有头上画卷曲波纹的。

C. 昏倒　在昏倒的人头上画很多星星，有些会画出土星，看来像是心都飞到宇宙里去了。外国漫画里会画小鸟在头上飞。

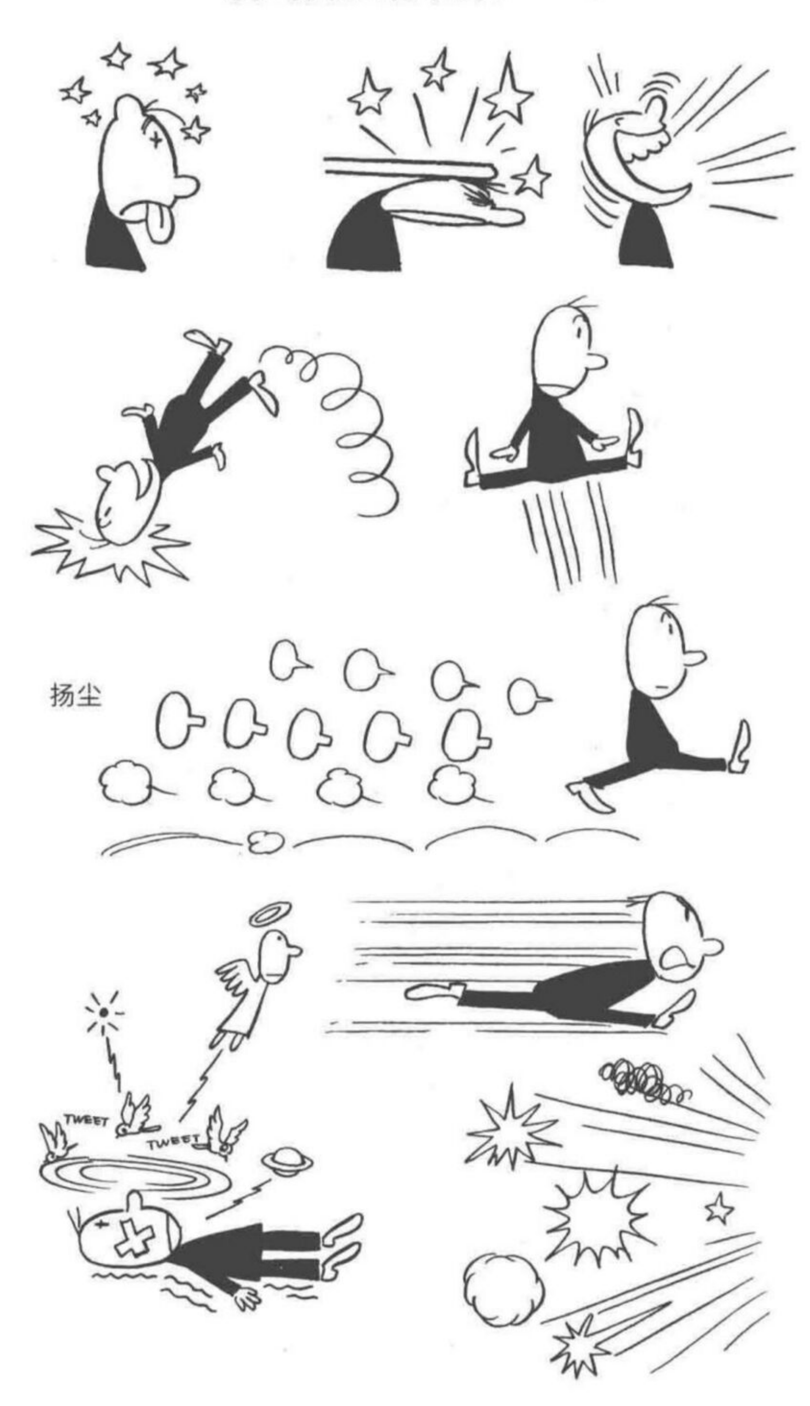
D. 死了　死了会变成天使，就在尸体上面画另一个死者本人长出翅膀飞向天堂，头上顶着天使光环（甜甜圈形状）。或者骨头从头上蹦出来。

E. 恋爱　当然是画一颗心。失恋就是心碎成两半。快要失恋是心上出现裂纹。

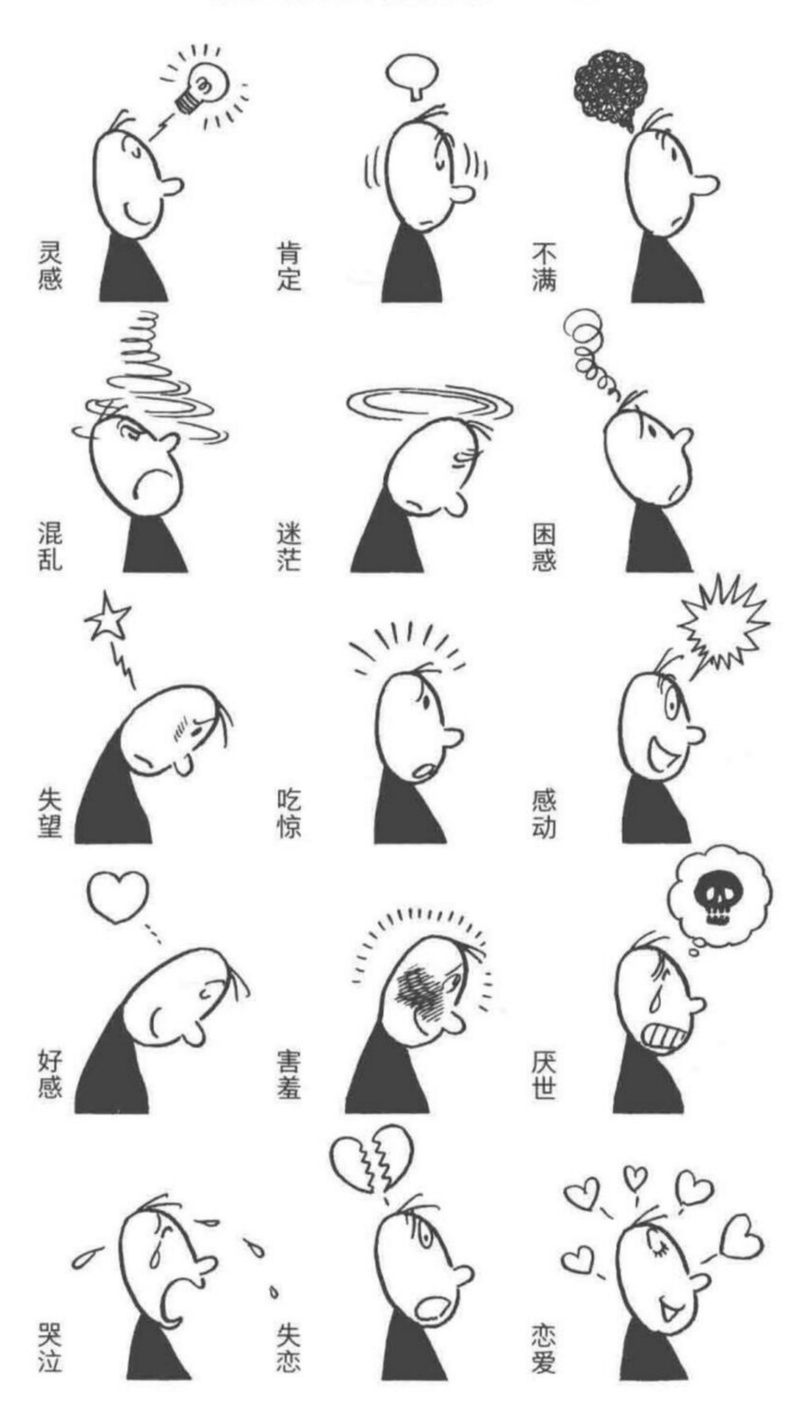
F. 扬尘　说起来有趣，这是漫画才会有的创造。表示人（或者动物）在行走时，不画脚印，而是画脚步扬起的尘土。这是由田河水泡老师构思出来的表现方法，风靡一时，现在也有很多人使用。

G. 对话框　表现人物台词必需的框线。不只可以表现对白，也

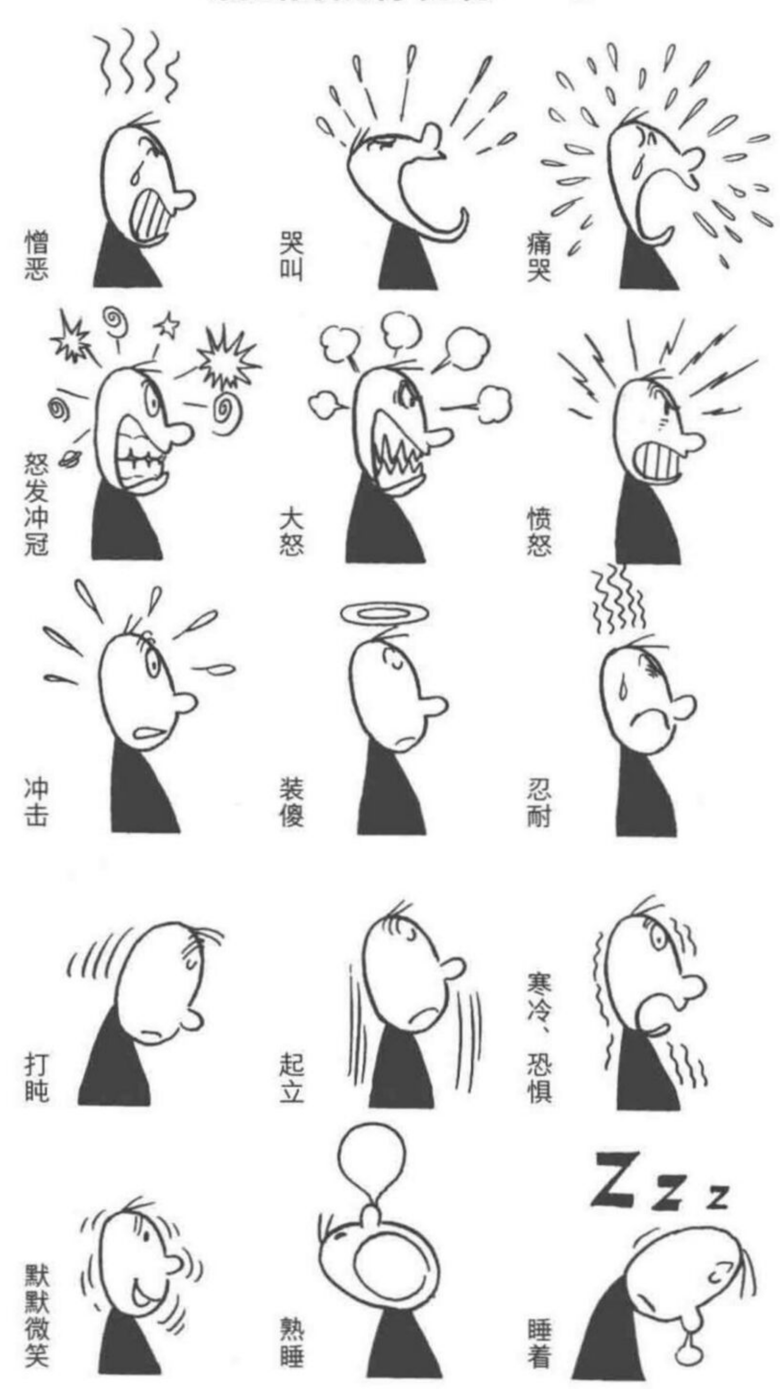
漫画的独特表现——1



漫画的独特表现——2



漫画的独特表现——3



有空白的对话框。这种表现方法无论在日本还是外国都由来已久。原本以对话框的尖端表示说话的人，但现在不用这么麻烦了，只是表示人物说出的台词就行。这一点后面会详细陈述。（请参照第一百四十九页。）

H. 灵感一闪！ 在头上画发光的球形或者灯泡。

我表现一个叫作兰普的人物的感情时，用的就是脑袋后面立一根蜡烛，蜡烛点着火这样的噱头。

I. 害怕 在身边画上表示颤抖的线条。表现寒冷时也会使用。

J. 怒气冲冲 在表示愤怒时，头上冒出热气团。在怒气团里画上五官是我的创造。

这源自水沸腾时水壶冒出蒸汽，极端时连脑袋都可以画成水壶，甚至能跳起来。

K. 怒吼 嘴巴放出放射线。特别愤怒的时候可以画成闪电。

L. 打呼噜 国外漫画里非常常见的效果，在睡着的人物头上画上Z字，可以画很多。

M. 碰撞 从碰撞的部分冒出很多星星四下飞溅，星星的大小随意。撞得特别厉害时可以画很多很多带刺的星星。

除了以上介绍的这些常用效果，还有很多很多别的表现手法，你也可以自己创造，这样才更有趣。无论是哪一种，这些效果都是把人眼绝对看不到的东西影像化，是其他艺术没有、漫画独具的表现手法。不过，正像调味品放多了菜也会变得难以入口一样，这些效果虽然有趣，但也要避免滥用。

创造自己的主角

儿时我看过很多漫画书。

那时不像现在这样，能无限供应漫画，拥有二三百本漫画书在那个时代就很了不得了。

我的藏品之中，有《中村·漫画·图书馆》（多么令人怀念的名

字！光是看到这个名字，就会有很多人心情激动了吧！），有《野狗小黑》与《冒险丹吉》，还有《讲谈社绘本》的漫画特辑。

里面还有《阿福》这样的漫画初期出版的书。等我长大些，还收了同样由横山隆一老师创作的《小小船长》与《阿彭的世界旅行》。

其中也有为数很少的人称"赤本"[①]的三流漫画。

我沉迷于临摹这些漫画。

不过我的临摹有些不一样，是仔细把漫画翻来覆去地看过后，不看原作，按记忆在笔记本上画下那些人物（严格来说已经不算临摹了吧）。我就这样画出了阿福、河马先生、小虎、小白海军、冒险丹吉、克罗尼老师、钦太下士、阿彭与海豹先生、米老鼠与贝蒂·布普、大力水手这些角色。

不看着原作进行模仿，就会和原本的主角们产生不小的出入。他们变成了带有我的风格的，也就是改造过的阿福与米老鼠们。

我的同龄人大概都画过野狗小黑的脸，的确是很容易画的典型，和如今剧画里那些笔触复杂的主角正相反。听说像远藤周作、北杜夫、小松左京、筒井康隆老师这样的作家都画过很多野狗小黑的漫画像。

接下来，我就使用了自己再创作的"阿福"，创作了有自己风格的漫画。

我也试着用田河水泡老师漫画的主角们画了长故事。

我至今还珍重地保存着那些笔记本，直到最近，我还把笔记本给这两位大前辈与师长过目了。

两位老师都说："是这样吗，真是多谢了。"但我作为当时拥护漫画的少年，还是希望老师们能再给我一些点评。

话说回来，除了阿福他们之外，我创作的这些四格漫画与长篇故

---

① "二战"期间，一些小出版社推出了一系列低成本，针对青少年的漫画，这种漫画封面多为红色，所以称为"赤本"。

事总需要原创角色出场。于是我自己创作的角色们就一个个出现了。

一开始，这些角色总是会和阿福系列里的谁有那么些相似，不是像小象，就是像章鱼小八。

但是画着画着，我就能开始创作只属于我自己的人物了。

那些角色都是有模特的。

像兰普、金三角、四部垣都来自我的同学。

亨克·本、梅森、粗脖子布恩，都来自电影明星。

雷德公爵、阿菲尔（《失落世界》里的反派）源自鸡的脸。

而补丁猪和斯派达这两个搞笑角色则是从我和妹妹的涂鸦里诞生的。

日常生活中接触机会最多的，是我自己的脸。

漫画家可以说没有一个不曾用自己的脸孔当过模特的。因为对自己的脸最熟悉，画起来也最容易。

像长谷川町子的分身海螺小姐，就很像町子女士自己。加藤芳郎的角色和加藤先生本人感觉很像。马场升笔下的人物加上胡子就是马场先生本人。而阿童木、茶水博士、健一、小玉这些角色都是从我的脸上取材的。

阿童木的头发是以我耳朵上方的头发为蓝本，茶水博士的鼻子是我的鼻子，小玉戴眼镜的样子自然就是我本人。我把自己的一点点特征分给了他们，所以虽然大家都有着完全不同的模样，但根源是同一个人。

漫画作品中的角色能表现出截然不同的个性，也是以各位作者为蓝本才能做到的吧？

所以想要创作主角，就先把自己的脸画下来吧。

然后从脸上挑出一两个特征，赋予笔下的角色。

就像我在这本书开头说过的，有时候只要一个明显的特征，就足以表现出角色的个性了。

无论是发型、眼睛的形状、鼻子还是胡子，甚至是皱纹或者黑痣。

请试着画出很多这样的脸，然后从中间选出最有意思的一个。

试着让美女登场

世界上有多少男人，就有多少女人，只有男人的漫画与只有女人的漫画总让人觉得缺了些什么。

漫画里出现可爱的女孩子，会让作品变得更有吸引力。能创作出美女如今已经快成为画漫画的必备条件了。

因为创作了美女角色之后，漫画的点子十有八九会围绕着美女造成的冲突或事件展开。

我们看看国外的漫画，基本每一本里都有像碧姬·芭铎、玛丽莲·梦露那样的性感美女出场，画面充满了魅力，所以很能取悦读者。美女与魅力是表里一体的。

小岛功先生最厉害的武器就是能画出性感的美女。

说起性感美女，人们多半想到曲线玲珑的女性，让人画起来都忍不住会挺直后背的那种。小岛功先生的美人画也是日本少见的大胸美女。有意思的是，在小岛先生早期的分格漫画里，美女也是四头身或者五头身。大概是写实比例的角色很难画在狭小的格子里吧，但就算是四头身，也能一眼看出是前凸后翘的美女来。

我在创作动画电影《克里奥佩特拉》时，首先就希望让小岛功先生来做角色设定。

那时候我知道小岛先生非常忙，但还是发出了设计要求。想要小岛先生初期漫画里的美女那种感觉，应该还把初期的《仙人部落》里的画一起交给了他。

为什么我要这样做呢，其实是考虑了与电影中其他角色的平衡问题。

《克里奥佩特拉》里有恺撒、安东尼以及其他很多男性角色。为了强调滑稽感，他们都在正常比例上做了纵向压缩，粗粗壮壮的。要是只有克里奥佩特拉是八头身性感美女，跟男人们一起，就会变

成《白雪公主和七个小矮人》。所以得把克里奥佩特拉也压缩一下，才能跟男人们保持平衡。

像这样坚持把美女画下去，就慢慢能够画女人了。

不过这是对有志于专业之路的人而言，对于尝试漫画的初学者来说，画女性角色是个大难题。

我来告诉你画美女的诀窍吧。

第一，想画出女孩的可爱动人，要点在于眼睛。

一定要画睫毛。

就算是画很小的女孩也要画睫毛。

不过睫毛的画法有很多种。请看后面的插图。只在眼睛的上方或下方画上睫毛，会造成如此不同的感觉。上睫毛会显得楚楚动人，下睫毛则会带些妖艳的性感，或者说忧郁感。

表现侧面只画一根睫毛的时候，就尽量画长些。

第二，脖子要画得修长。没脖子会显得很难看，修长得有些超过比例也没关系。特别是在画身穿和服的女子时，修长的脖颈能够强调后发际线，意外地酝酿出性感的氛围。

第三，当然是胸部。无论脸和轮廓画得如何难看，丰满的胸部都是女性的性感表现。所以不用顾忌地尽量画大，大胆地突出曲线之美吧。

第四，臀部。创作女性人体的要点就是比起肩膀与腰部来，臀部要显得更大。这个诀窍不只可以用在女人身上，画野兽甚至鸟类时都可以清楚地强调出雌性特征。

园山俊二先生画雌性动物都会画胸部，有种独特的性感。狗和猫当然是不可能有人类那样的乳房的，这种虚构反而能出人意料地给大家留下印象。

让动作变得夸张

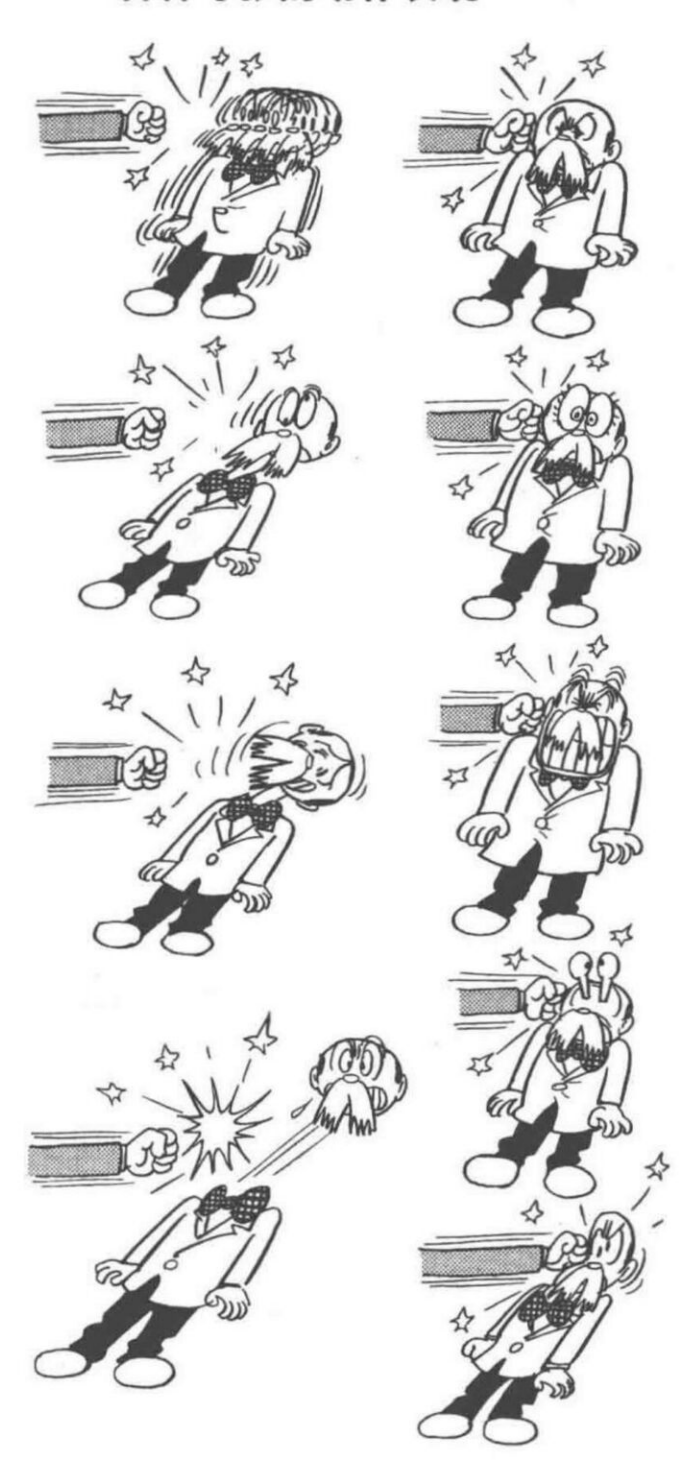
生活里，我们常常会在文章里写道，或者说出这样的话来：

女人的画法

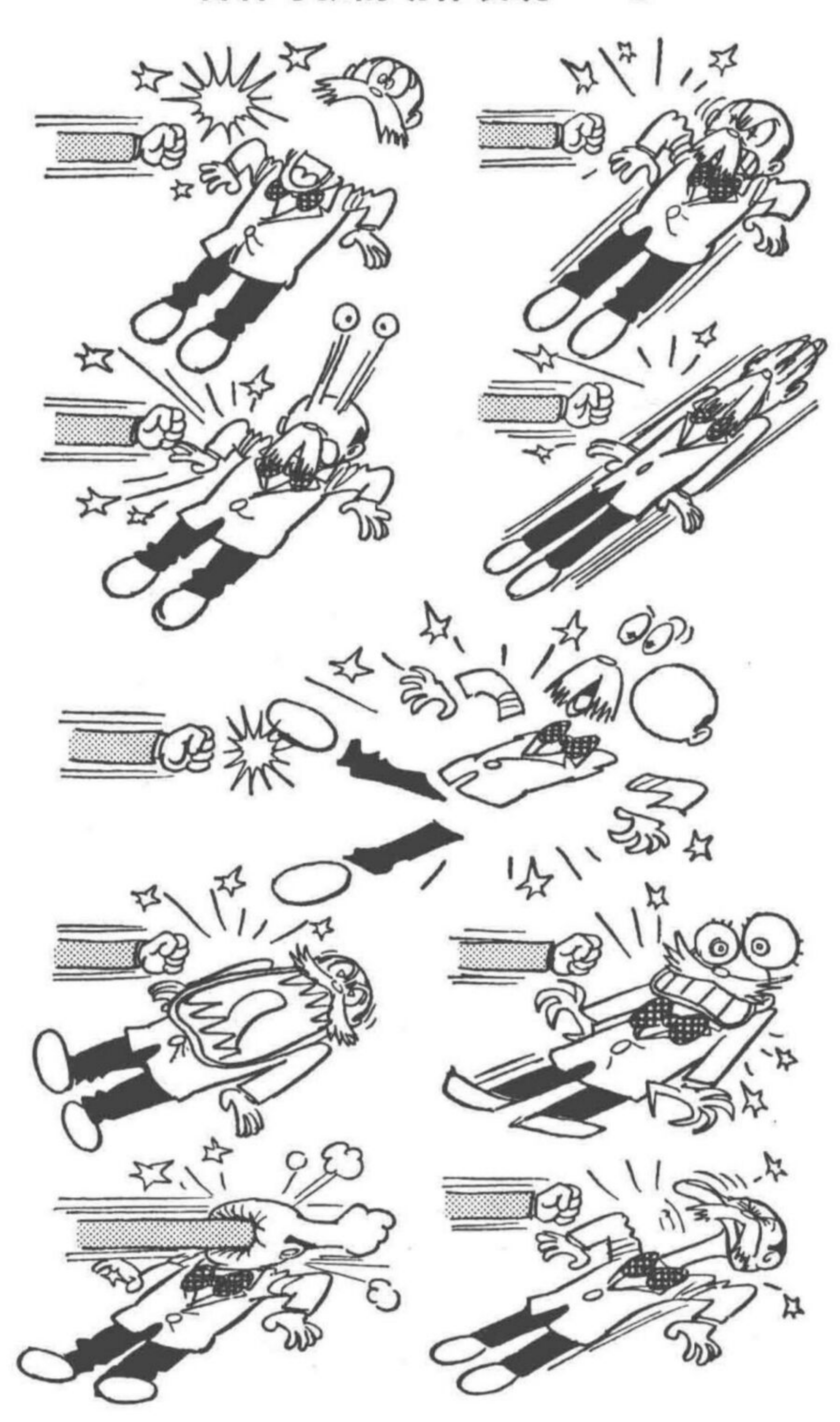


画上睫毛会显得可爱
鼻子最好画细小些
画下睫毛会显得性感
脖颈上后发际线的几缕散发会增添性感魅力
嘴巴的线条画粗一些就是口红的感觉
脖子尽量画长
不管画多大都没问题
这个部分也尽量画大
脚则要尽可能地小
画女性的躯体尽量避免直线，多练习使用曲线吧
这样的姿势会很诱惑
臀部尽量画大吧

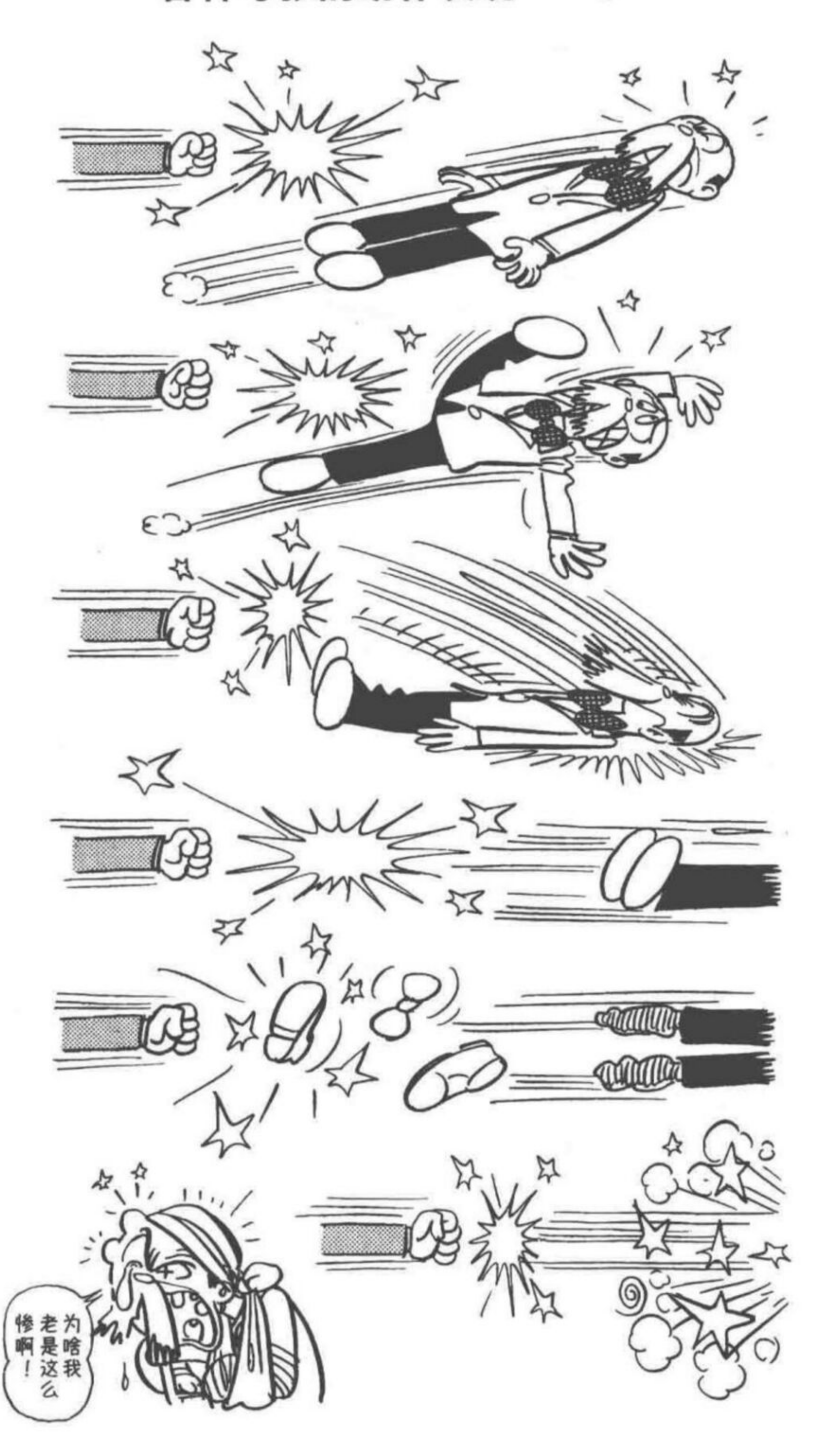
各种夸张的动作表现——1



各种夸张的动作表现——2



各种夸张的动作表现——3



我吓了一跳；

这东西贵得我眼珠子都快掉出来了；

她泪流如雨；

他皮笑肉不笑；

他怒发冲冠。

请大家仔细想一想，这些词语是不是有些夸张呢？又不是触电，愤怒是不会让人的头发都竖起来的，眼睛当然也不会从眼眶里掉出来。

也就是说，这些都是“比喻”。漫画就是用这种“比喻”来让画面变得充满活力。常识对漫画中的角色是没用的，他们都有着非常夸张的演技。

使用这种夸张的动作，再加上前面说过的“看不见的线条”效果，你笔下的人物就能奔跑、颤抖、摔倒，生机勃勃地行动起来。

关于音效字

那些啰唆的儿童评论家说：“最近的剧画总是充满了各种音效字，很不方便看。”

“唰”“咔　嚓”“咣”“唧”“咯　吱”“咕　噜”“咚”“叮”“哗啦”“咻——”“啪 嗒”“扑 通”“呀！”“咣 当”“咳”“嗖 嗖”“咕嘟”“扑哧”……

有人能说出这些声音都是什么声音吗？能的话一定是看了很多剧画吧。

咦嘻嘻嘻嘻嘻

嘞嘞嘞诺嘞

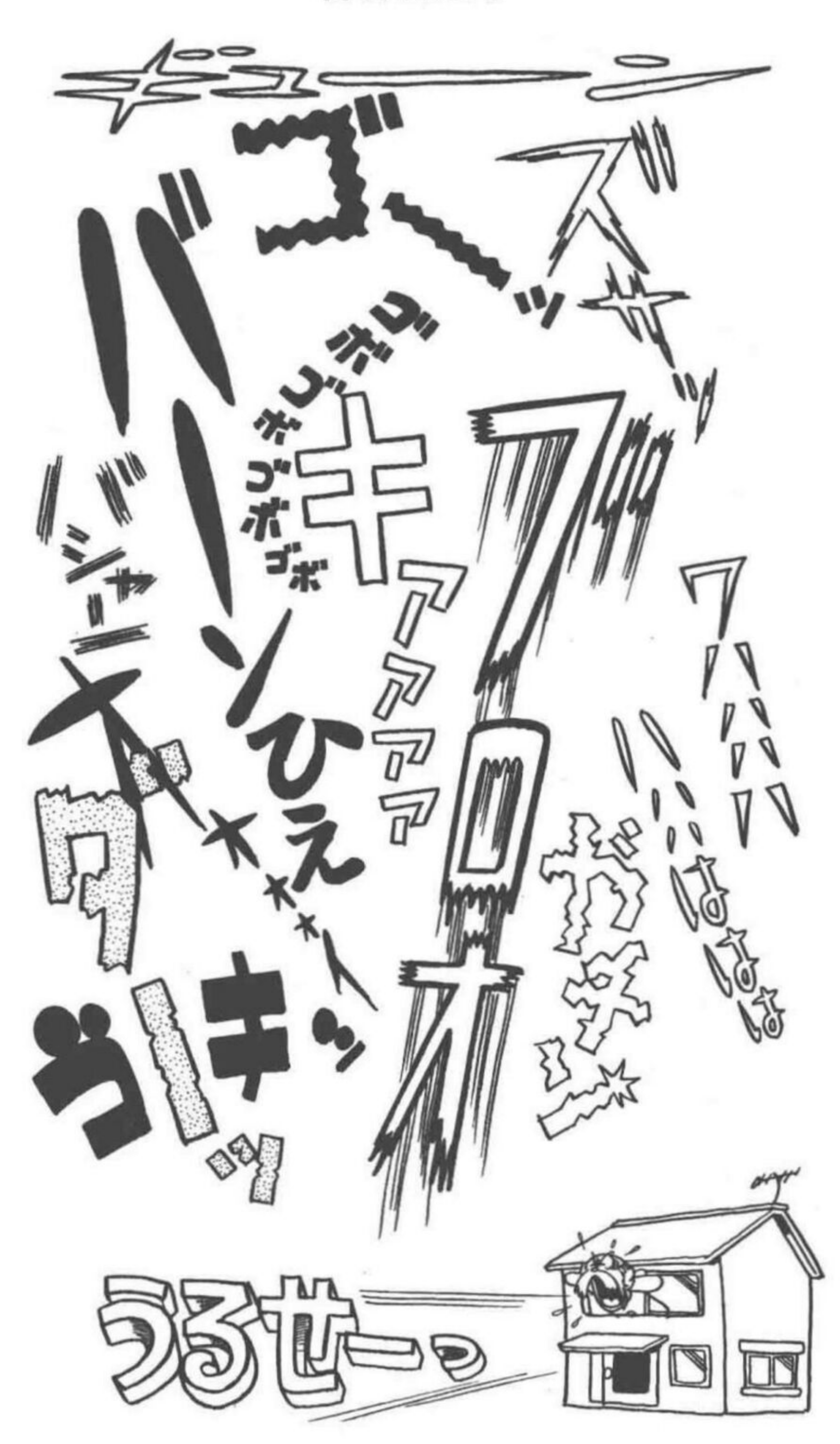
阿啦锵碰锵

哇哈哈哈哈喏哈

咦嘿 咦嘿 咦嘿

咔咔咔咔咔

各种音效字



呱嘿哟啊啊啊啊

怎么看都不像是人会发出的声音吧？但这些都是一个叫雷基的角色发出的声音，他这些怪腔怪调无疑也给漫画营造了气氛。

人的语音，背景声，如今的漫画会画出很多很多种音效。如果开枪只会“砰！”跳起来只会“嗖！”风吹过就是“咻~”，只用这些教科书一样的标准音效，那作者和读者未免都会觉得千篇一律而无趣吧。

所以大家努力发掘独特又贴合画面的音效吧。如果能够灵活使用音效，那么真的能让读者从画面上就感到“声临其境”。

音效字自然是写在画面上的，但比起固定的印刷字体，还是使用美术字更加醒目。可以设计成重影文字，也可以故意把字做成裂开的样子，有时甚至可以用马克笔来画。

这个方法也可以用来表现“没有声音的声音”。其实，在鸦雀无声的时候用“静——”来表现，是我首创的方法。

其他还有东西不见的时候写“消失”，脸红的时候用“涨红”，表示落叶时用“飘落”。当然直接以动作表示的效果也很多。

虽然至今为止还没有多少先例，但我想日本的长篇漫画也是可以向海外出口的。比如已经有日语流利的外国人把我的漫画《冒险红宝石》翻译成了英文版。

那位外国人在翻译台词的时候一定很为难吧？而且翻译过来的台词还得限制在对话框里，真是很辛苦了。

比起这些来，最让他难受的估计就是音效了。

比如开枪的声音“砰”，跟英语的“BANG”有区别，直译“PING”国外的读者又看不懂。

而表示无声的“静——”更让他束手无策了吧？他会不会直接翻译成“SILENT”呢？

构图的方法

福地泡介的作品《DOTAKON》几乎不画任何背景，只在必要的时候偶尔画张办公桌或一扇门而已。像这样的漫画，跟画面复杂的剧画比起来哪个稿费更高？

有人会觉得不满了，怎么，两者居然差不多？这不是很不公平吗？一个空荡荡的，一个画得那么细致，明明工夫差得很大啊？请这样想的人再仔细比较两边吧。

《DOTAKON》这样的作品是没有必要画背景的。

看《DOTAKON》，会一目了然主角在哪里，做了些什么。而背景是表示场所与时间，既然读者已经知道主角身在何方，画出来反而是画蛇添足。

但主角到底是在室内，还是在室外，外面是在下雨还是夜里，就需要用一些“标记”来让读者理解了。

这就像是古希腊戏剧。古希腊戏剧在固定的舞台上表演，场景的设定与变化只能靠墙壁，移动椅子这些很有限的小道具实现。但观众都接受这样质朴的手法。

漫画只要能够强烈地表现出作者想要表现的东西就好，多余的东西越少，给人的印象越强烈。像政治漫画、社会漫画、一般成人漫画，都没有必要画得满满当当。

作为代替，这类漫画更需要构图美观整洁。需要把每个画格中的人物、小道具画得清楚分明，还要注意对话框。对话框也是构图的重要因素。

小道具尽量画得简单明了。地面就以一根线表示，画车子不必区分是丰田、日产还是马自达，是哪一年的型号。房间也不用画得像舞台装置一样精致。

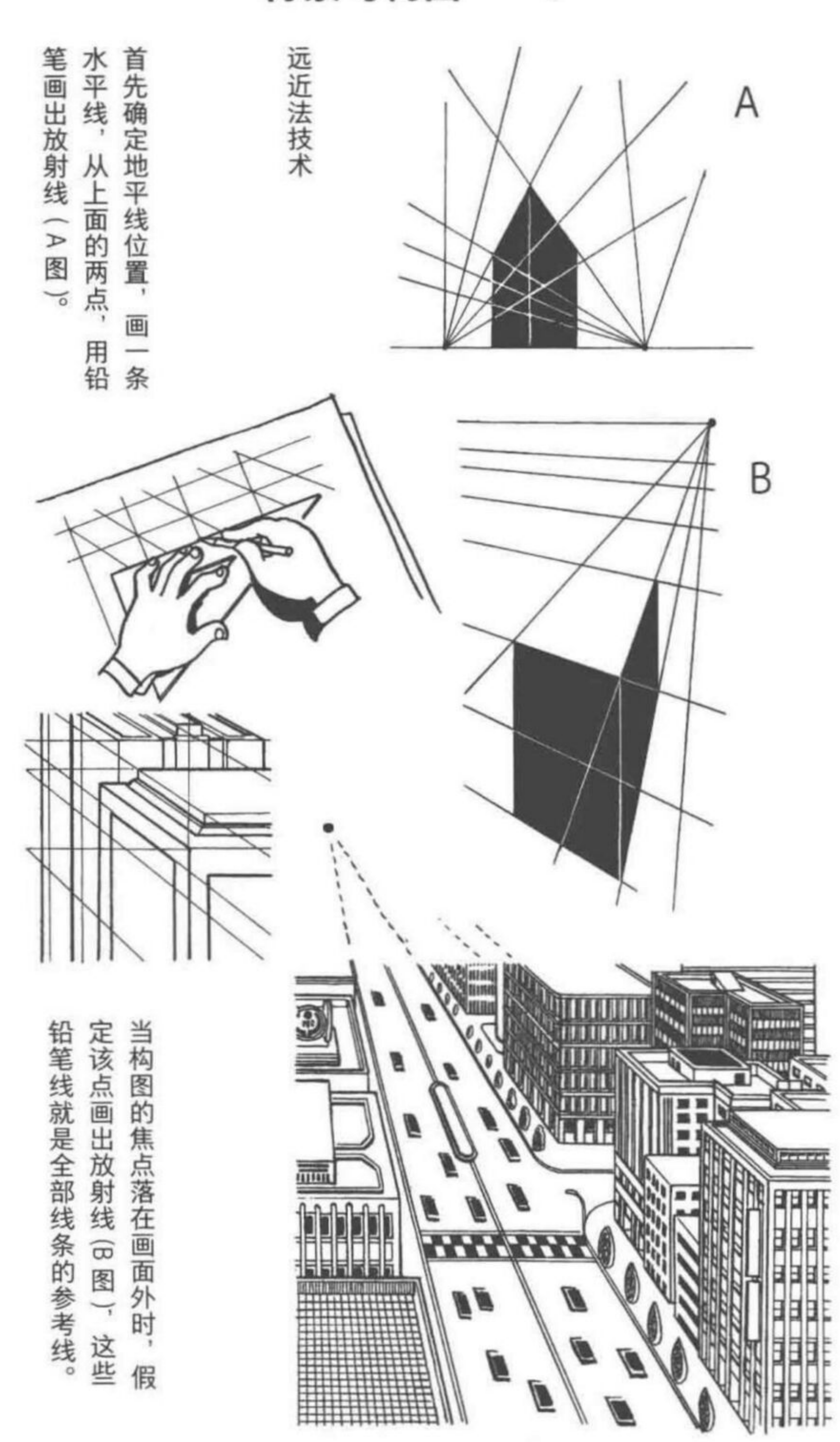
话说回来，剧画并不是故事性漫画。

剧画与故事性漫画都很像电影。电影会用精心安排的镜头，给

背景与构图——1

远近法技术

首先确定地平线位置，画一条水平线，从上面的两点，用铅笔画出放射线（A图）。



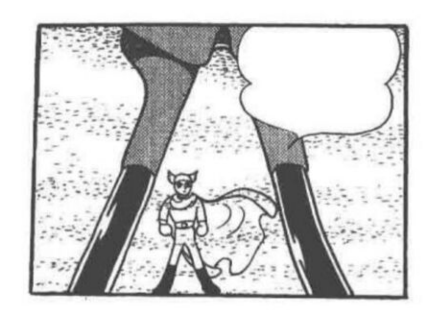
当构图的焦点落在画面外时，假定该点画出放射线（B图），这些铅笔线就是全部线条的参考线。

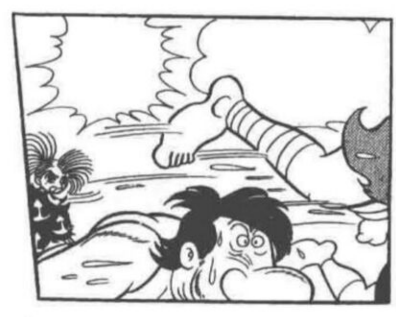
背景与构图——2



让画面构图形成三角形会更美观。虽然不必拘泥于三角构图，但这样的构图能够给读者安定感。

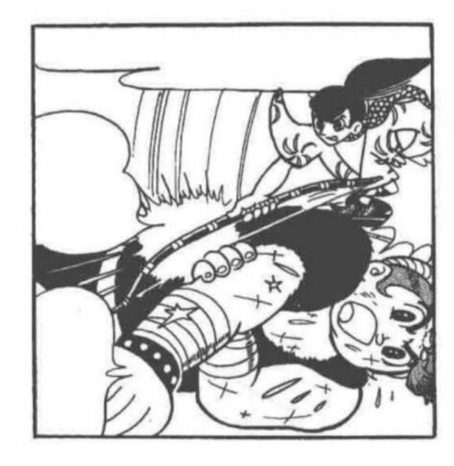
背景与构图——3

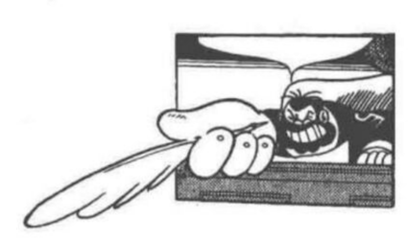






为了让画面具有冲击力，可以将想要强调的部分放大到极限。在画面中设置突出点，可以说是作者造声势的一种手段，但从另一方面来说也是对画面的整理。





观众造成一种自己就是故事主角的错觉。为了能够让观众沉浸其中，需要让场景具有足够的现实感。

剧画和故事性漫画也是这样，读者看此类作品是为了做一场梦，或者体验浪漫。如果故事很引人入胜，就好像自己变成了画里的人物似的。

所以剧画与故事性漫画都需要精致的背景，当然，更要注意构图，而更重要的就是细节的刻画。

比如车子，需要画出是什么车种，是哪一年的型号，是什么颜色。车开在路上，路面是怎样的，是土路，是沙地，是沥青路，是人行道还是车道，包括路面上有没有积水，都需要表现出来。

这就是针对不同漫画分类，成人类漫画、剧画与故事性漫画各自采用的技法是具有根本性差别的。正像画成人漫画的画剧画可能会惨不忍睹，画剧画与儿童漫画的人挑战成人漫画总会画过头一样。都是因为两者本身针对的读者就是不同的。

对漫画初学者来说，我这些说明可能无关紧要，但当你想要动笔的时候，就想想最有效果的构图是怎样的吧。



第二章　创作故事



1 构思创意（IDEA）的两种方法

演绎法与归纳法

漫画的好坏，首先由创意，也就是点子来决定。

只会画画却不会写故事，漫画是不会好看的。

用创意来让人哈哈大笑，让人感动，让人思考，然后让读者理解自己想要阐述的主题。试着想出不落俗套，异想天开的崭新点子来吧。设计创意大致有两种办法——演绎法（或者称为展开法）与归纳法。

听起来似乎很学术，很复杂，但简单说来，就是从开头设计故事，还是先想出结尾，为了达到这个结尾来设计故事。

1. 演绎法 首先是这样→变成了这样→最后是这样。某种事物的行动，导致异常的事情发生。

比如说，这里有一个苹果。苹果掉下来了→砸到了底下的猫→受惊的猫反过来把狗撵得四处乱跑。

设计好了出场人物与舞台，接着不知道作者会让故事向哪个方向发展，虽然具有不知会发生什么的意外性，但搞得不好，事态也会一发而不可收拾。

谷冈泰次先生的漫画就把演绎法的有趣之处发挥到了极点。读者茫然地追逐着主角的行动，故事不断向着意想不到的方面发展。

比如有这样的故事。

主角的脚再也不能忍受臭死人的袜子，反抗了主角，无视主角的意识，自己展开了行动。

就算主角硬要给脚套上袜子，脚也拼命抵抗誓死不从。然后愤怒的脚干脆带着主角跑到了就职的公司，对主角的上司们又踢又踩。

看到这样的构思，眼前简直浮现出了谷冈先生一边苦恼地呻吟着，一边一个接一个地创造出关于主角的点子的样子呢。

2. 归纳法 事情是这样→因为这个缘故才变成这样的。也就是知道了某件事情的结果，反推是怎样的原因造成了这样的结果。

苹果掉在了这里→因为易受惊的妈妈不小心踩到了猫→打翻了篮子，苹果才掉了出来。

读者不会像前一种方法那样提心吊胆，可以放心地看下去，但也有为了结局而逻辑生硬，或者后续被读者看穿，丧失新鲜感的危险之处。

有种落语叫“三题话”，让观众随便说三个词，落语家将它们串成一个故事。这与归纳法十分相似。

比如说，男人，下水道口，美女，用这三个词讲一个故事，结局是男人掉进下水道口里。

男人走在街上→看到一个美女看得出神→掉进下水道口里。

这个故事未免太简单了，可以再扩展一下。

美女其实欠了这个男人的钱→想不让对方发现自己而悄悄走过→男人坏笑着转过头来→却掉进了下水道口里。

漫画家佐藤三平先生的杰作之一，《富士三太郎》中的一个故事就是这样展开的。

富士三太郎到某处人家拜访，叫门说“有人吗”，里面传来“来了——”，三太郎站在门口，却没人开门，他又说了声“有人吗”，里面又说“来了——”。原来这个怎么也不来开门的家主是只鹦鹉。

写成文字可能看起来没什么意思，但前面的铺垫都是为了突出最后鹦鹉学舌这一点，是个很恰当的例子。

构思创意可以用演绎法，也可以用归纳法。当然，光知道方法是没有用的。请仔细观察身边，使用这些方法尽量寻找创意吧。

光是坐在桌子边上可能什么都想不出来。那么就走到街上，坐上电车，换换环境看看。洗澡的时候说不定就会冒出好点子来哦。

演绎法→

一碗放了好多大蒜的荞麦面

被打翻了

扣在桌下的猫咪身上

会怎样

会怎样

归纳法→

因为这样

因为这样

这就是为什么一只猫会满身蒜味

想到一个创意没法立即创作成漫画，就把它记在笔记本上。这样写着写着，说不定又会产生新的想法了。

演绎法和归纳法并不只用于构思创意，在创作长篇故事时，也可以用于全篇。

一开始只是一点点小事，却渐渐地影响了很多很多人，故事不断地扩展，这是演绎法的运用。

人们各自做了许多事，最后都只是为了一个目的，这就是归纳法的运用了。

能画四格漫画就能画任何漫画

四格漫画是漫画构成的基础。多加练习，实力会截然不同。

我在“二战”后开始创作漫画时，也画了很多四格漫画作为练习。那时候长篇作品无法获得刊登，无奈之下只能画四格，但这成为了对我之后发展非常有用的经验。

现在活跃的故事类漫画家们基本都画过四格。石森章太郎、津田次郎、两位藤子不二雄、赤冢不二夫，都是从四格画家做起的。无论是成人漫画还是儿童漫画，绘本还是剧画他们都能创作。这并不是因为他们特别聪明，而是因为他们有创作四格漫画培养起来的坚实基础。

把所有创意浓缩之后，四格漫画可以变成单幅漫画。

四格漫画画上十条百条，就成为长篇。或者把一个四格漫画扩展开。也能变成长篇故事。

日本原本并没有四格漫画的传统。也许是因为它并不合重视感觉与氛围的日本人胃口吧。传统的是单幅漫画，某种意义上说，单幅漫画比四格漫画还要难画。因为想用一张画来展现所有看点，必须要有足够的创意才行。这要求创作者必须具有挑选最有冲击力的场面、只节选最想要的重点的敏锐触感。从这点来说，我们也可以肯定日本人是具有幽默精神的了。

四格漫画技法



想画四格漫画，首先是事情的开端……



承

然后用一格来展开故事。



转

事件忽然转向诡异的方向，令人大吃一惊。





意想不到的结局，有时候也会在第三格收尾。



所谓四格漫画，就是把故事分为四个阶段进行表现的方法。用这个思路去构思，就能够更顺畅地讲好一个故事。

四个格子从上到下，分别是“起”“承”“转”“合”。

这是从中国诗文中总结出来的结构方法，运用在漫画创意上也天衣无缝。毕竟是中国悠久历史的积淀，这就是一个故事最基本的形态。

“起”是原因，是事情的开始。

“承”是这个事情接下来的发展。

“转”是事件突然转向意想不到的方向。

“合”是事情的结论。

把冗余的画面都舍弃，只把想要传达给读者的东西清晰地表现出来。

故事的素材用演绎法或归纳法去设想。

演绎法是用四个画面表现从开头设想到最终结论的过程。

归纳法是先设定最后的“合”，其他三个画面用尽可能最有趣的方式表现。

让四格漫画有趣的诀窍，就在于让读者看到前三格都不会猜到最后，强调结尾的出乎意料。

那些勉强自己硬画四格漫画的作者，常常画出来的是司空见惯的平庸作品，不会让人们吃惊，一点也不出奇。这类作品只是用头脑去空想，感觉不到任何生活或者思想，自然也不会有趣。

各位读者如果想尝试的话，我想还是从自己最熟悉的领域寻找素材为好。把在你家庭、学校、公司中发生的事画成作品吧。

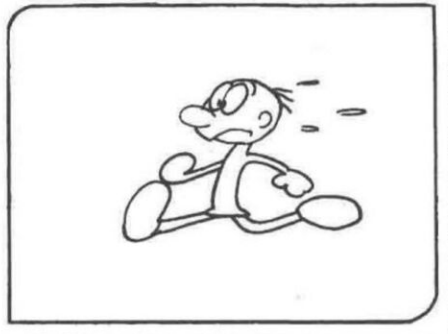
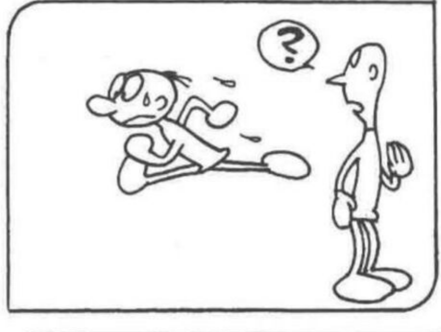
四格漫画的创作法

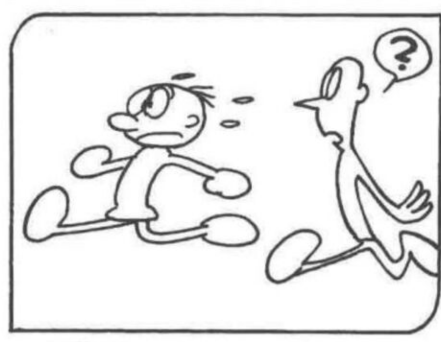
举个例子来说，好比环视你身处的房间，看着有点污迹的天花板，想象那里有什么滴下来，掉在你的脖子上，把你吓得跳了起来。

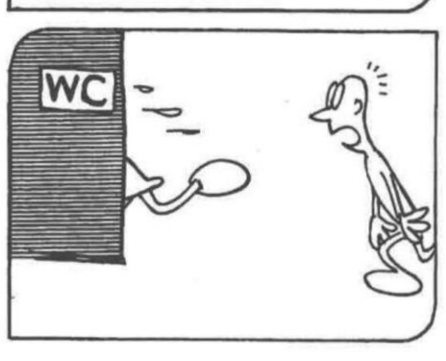
像这样从一件东西联想出去，找到创意。即使是从学校到家的

糟糕的四格漫画

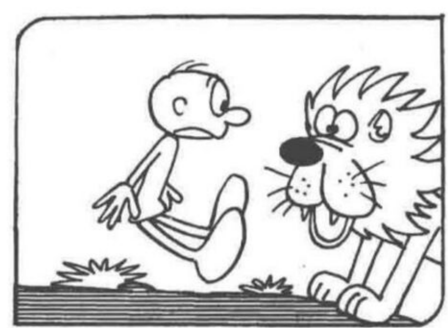
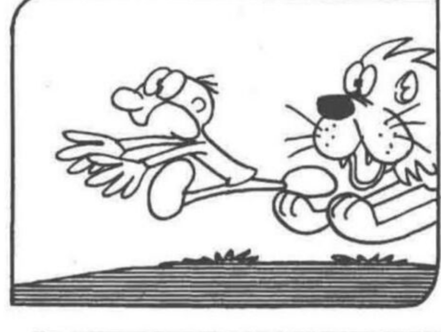
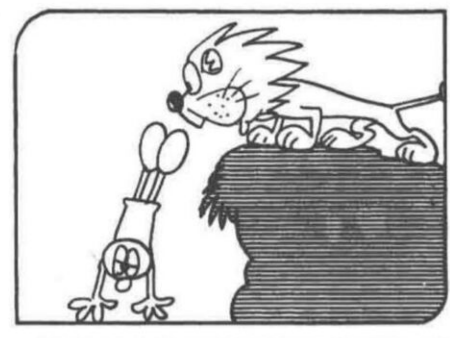
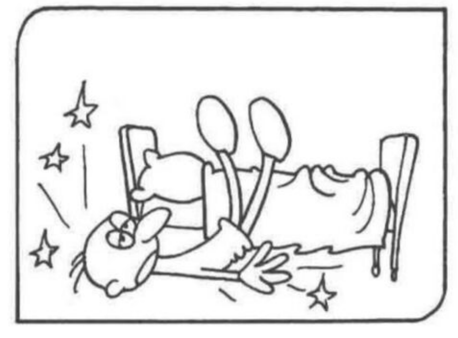
如果你不是很有经验的漫画家，最好不要用下三路的点子。





烂俗的做梦结尾。

路上，也能想到很多个点子吧。

在考虑创意的时候，最好要避免下面几种：

①下三路的。

②过于残酷的。

③贬低、触犯某公众团体的。

这类点子其实是初学者很容易想到的，但请大家不要轻率地尝试。

《海螺小姐》有一个故事是这样的。

“起”——阿螺看到前面有人向她招手打招呼。

“承”——阿螺也向对方招手。

“转”——但对方却一再重复招手。

“合”——那个人其实是在井边打水。

这应该是长谷川女士基于“井边打水”这个素材创作出的故事。她使用的是“归纳法”。

对于读者来说，笑点是在从看到招手的人开始，到打水这个结论的过程中逐渐积累起来的，如果只用开头和最后两格，就会太突兀而失去笑点。

让故事随着过程的丰富营造笑点，也是四格漫画的特征之一。

还有一段：

“起”——阿螺的爸爸想照一个美国兵。

“承”——他想要和美国兵合影，把照相机给了阿螺。

“转”——阿螺按了快门。

“合”——最后照片照到的是美国兵雄壮的身影，以及爸爸的一根头毛。

这里使用的则是“演绎法”。这个故事创作于二战刚结束的时候，那时候美军士兵还是平民们敬仰的对象，自然而然也成为了作品素材。在此之上再加上另一个素材“照相”，造就了这个作品。

四格漫画故事，无论对于创作什么样的漫画都至关重要。

近藤日出造先生是单幅漫画与人物漫画像名家，但我之前从旧

报纸上发现了他当年的四格漫画，作品十分老练，让我大为吃惊。

但如今的剧画作家之中，许多是参考电影或小说进行模仿创作的，有些人我怀疑他们并不知道怎样构造故事。光是会画帅气的主角是不能成为漫画家的。

不从四格漫画开始练习，当自己画惯了的套路被读者们看腻的时候，他们也没法转变方向。

有很多漫画家就这样江郎才尽，真是很遗憾的事。

制造“笑点”的六点要素 2

什么是“笑点”

伦敦《泰晤士报》或者是哪家的新闻曾刊登一幅漫画，描绘各国首脑齐聚一堂开会商谈。美国与法国的总统，英国首相与意大利总理凑在一起谈笑风生。而相对格格不入的，是被冷落在一旁的日本首相，这幅漫画将日本人那种刻板较真的乡下人气质刻画得栩栩如生。

说实话，日本人，包括政治家在内，是一个无法做到幽默和开玩笑的民族。

美国人在工作中非常认真，相应的他们在工作时间以外可谓百无禁忌，什么都敢拿来开玩笑，搞得日本人很难区分其中的真假，我因为商业上的合作在与美国人打交道时领教过。当美国人跟我们套近乎地说“走，咱们去吃饭吧”的时候，我们这边没有跟他继续客套，而是一本正经地朝着正事方向谈论话题。这时候从对方的表情看得出他认为我们是很乏味无趣的。

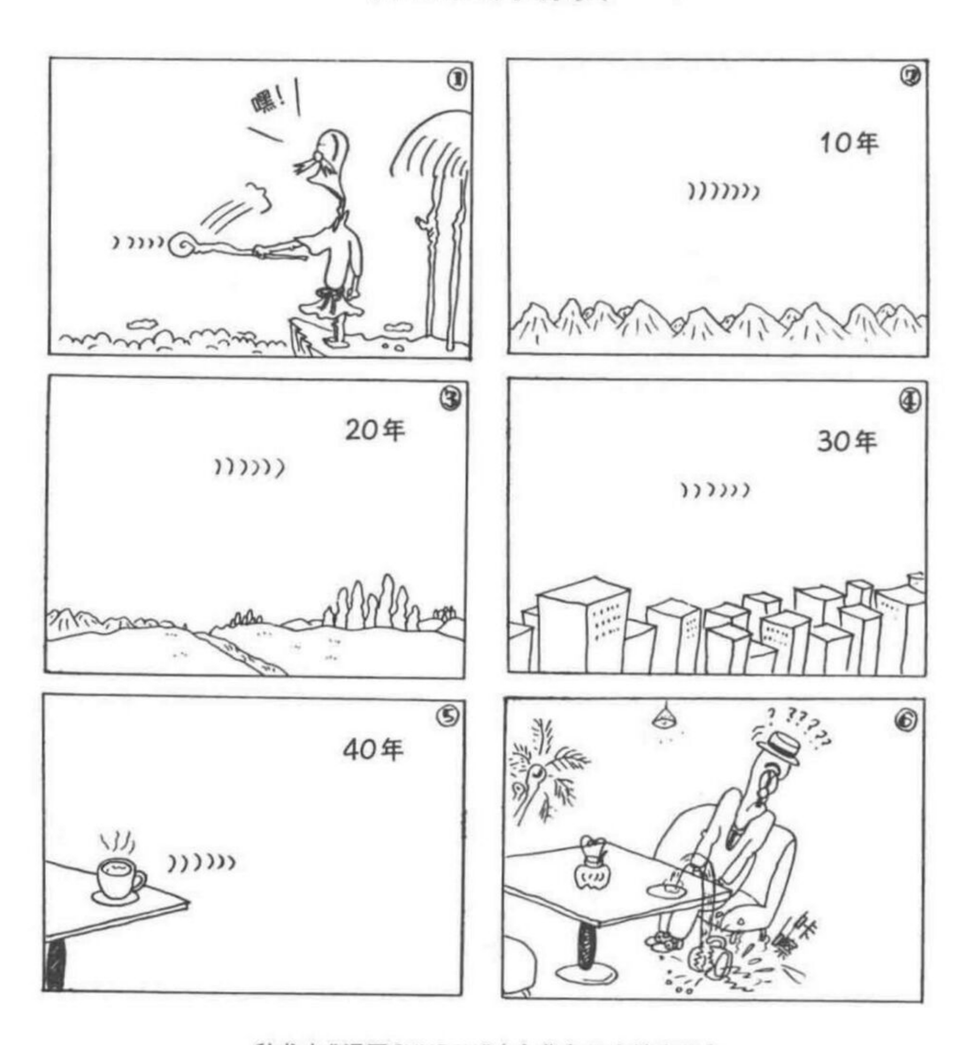
书归正传，漫画的本质，就是向世间贩卖幽默与笑点。人们看了它之后会觉得有趣，能得到情绪的宣泄，或是让心情变得好起来。如果做不到这一点那就不是漫画，而是属于其他领域的东西。如果一眼看上去内容深刻，画风阴暗消沉，含义深邃又有趣味，那它还是漫画。

那么，这个“笑点”究竟是什么。

外国人与日本人对“笑点”的理解是不同的。成年人与儿童、男人与女人以及每个人的理解也都不尽相同，它非常主观。

有人看见什么都能哈哈大笑，但是其他人却不这样。还有关于

异想天开噱头



秋龙山《漫画SUNDAY》(实业之日本社出版)

女性的谚语“到了筷子掉地上也能笑出声的年纪”，意思是只有女孩子自己才知道为什么那么好笑。

而漫画这种东西，必须要谁看了（或者说，要尽量多的人看了）都觉得好笑、有趣才行。

做到这点很难，可以说是非常难。

看了查理·卓别林的电影，没有人不开怀大笑。那么，卓别林电影有趣在什么地方？如果想画漫画，务必要找到这个能吸引读者的趣点。

这个趣点，要让所有人都能笑出来。

可以哈哈大笑，也可以扑哧一笑，能让读者发出这种条件反射般笑声的笑点，就是噱头。

也可能是过了一会儿，读者下意识会心一笑、心领神会地笑、抑或者鼻翼呼哧呼哧地笑——这些属于阴性的笑，是领会了幽默的笑点。

在卓别林的电影中，这两种笑点交相呼应，像机关枪一样连续向观众发出扫射。前面虽然谈到笑点是很主观的概念，但一旦它丰富而足量，那么十个笑点中，就算其中二三个不好笑，但剩下的七八个也足够让观众笑起来了。

接下来，我就将能搞出“笑点”的元素，进行一一列举。

A. 异想天开噱头

此刻，你的眼前突然出现了和人类一模一样的外星人，并且对你一见钟情，为了和你一吻定情，它脱下裤子，用屁股对准了你的嘴。

你必然会想躲开。

但对外星人来说，这样的亲嘴姿势再自然不过了，因为他们的性感带在肛门中。

很抱歉向读者举这么猥琐的例子，但对于习惯了日常柴米油盐生活常识的我们来说，如果发生这种与现实脱节的事情，肯定会条件反射般地觉得好笑，这就是异想天开梗。

制造过于与众不同，不合情理或者离奇古怪的麻烦包袱，对于看惯最近的科幻作品和搞笑漫画的读者来说，已经见怪不怪了。赤冢不二夫的搞笑漫画里，这类的登场人物就很多。

在我的作品中也有“补丁猪”这样莫名其妙的怪物，光这一点还算不上异想天开，在特别正经的漫画情节中它也会露脸，这才算异想天开。

B. 不合理噱头

所谓不合理，就是按照常识怎么都想不到。如果说异想天开是脑洞大开的话，那么不合理噱头就是道理和一般常识中还包含一点点的毒的笑点。

这里有个好例子，就是柘植义春的《螺丝式》，其中不合理的情节和事件一个接一个出现，谁看了都会觉得作者疯了。

不合理噱头多出现在一格漫画中，这方面年轻作者的新人作品中有不错的作品。而在专业人士中，比如秋龙山的漫画里这类不合理的笑料就非常多。比如在柏青哥弹珠店的门口，等着开门的客人们排成队列。眼看着门开了，店员走出来却说：“给我回去！”于是大家就扭头回家了。或者男人想给女孩拍照，但是两人之间总是人来人往地打扰，于是男人在女孩和相机之间开始挖大坑……

总之，不合理梗经常无视时间与空间，对于那些习惯了常识逻辑的人来说，经常会因为搞不懂而不喜欢这类梗。

C. 日常噱头

日常噱头就是身边经常遇到和体验到的趣点，反而很难用语言描述。它首先是常识性的且通俗易懂，此类漫画的占比很大。

日常噱头在风俗漫画和生活漫画中大量出现，代表作有《阿福》《海螺小姐》《富士三太郎》《庄司君》等。虽稍有差异，情色梗和荤段子也属于这一类。总之，只要不是过于愤世嫉俗不懂人情世故的人，一般都会看懂。也可以说因为谁都会在生活中略有体验或耳闻，所以日常梗很受欢迎。

原来如此，我大致明白你的话是什么意思了。
你但凡有点侠义之心，就带我去找医生吧。


别再开差劲的玩笑了，我说不定会死啊。
医生在哪！


你想说的是这个吧。


天狗堂
你看，我的脸白是不是越来越白了。

柘植义春《螺丝式》

日常梗



佐藤三平《富士三太郎》（朝日新闻 昭和51年8月20日刊登）

这类充满生活气息的笑料，如果再加点毒，就成了黑色幽默漫画了。

比如在杀人、自杀、天灾、恐怖、怪异现象中制造包袱，就会制造出冷幽默的效果。

我最近看的作品中，有一个名叫 ZABO 的人的漫画很有意思。看上去很慈祥的爸爸和妈妈各拉着孩子的一只手，像荡秋千一样摇着孩子。孩子在父母的拉扯下，摇荡的幅度越来越大。父母温情脉脉，孩子一脸高兴。

到了最后一格，是孩子被父母甩出去的画面。父母咧嘴大笑，而孩子不知所踪。

D. 思考噱头

思考噱头也很难用语言直接表述，如果读者谁有更好的命名创意希望提供。它属于“包袱”，是那种在完全明白之前脑子里会一直琢磨的笑料。“哈哈，原来如此原来如此，原来是这样啊。”——让人发出这样的感慨。欧美漫画中常见这种幽默，《纽约客》《笨拙》或者《时代》上的漫画多见此类噱头。

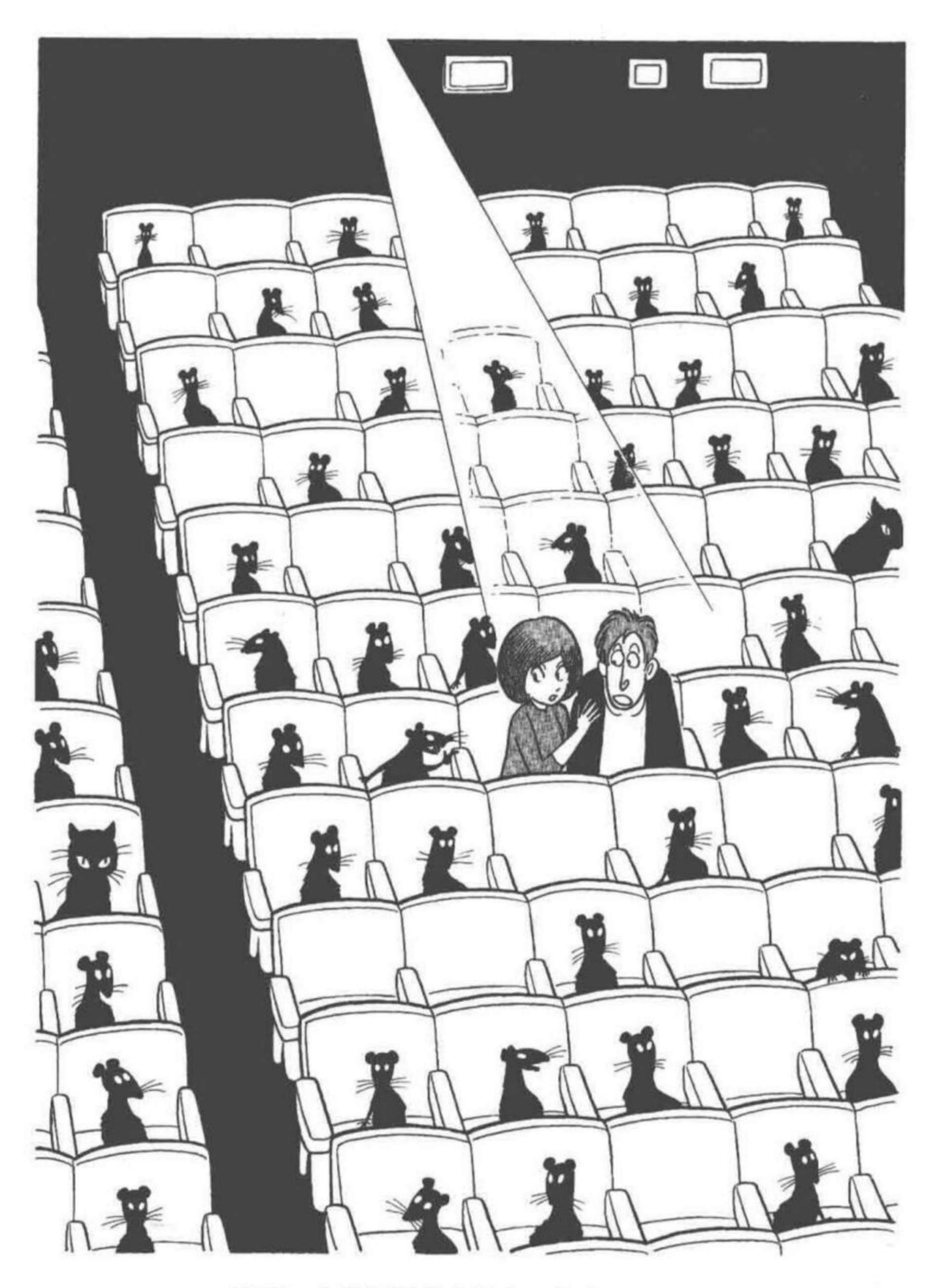
它在政治漫画中出现比较多。因为政治漫画经常以讽刺和批判政治权力、社会机构和各类体制为主旨，会有一部分超现实主义色彩的作品。

这类作品经常会出现“懂的人一下子就懂了，不懂的人怎么也看不懂笑点在哪儿”的情况。它是只有一部分读者能找到笑点的漫画种类。除画家以外，影像制作、插画家和设计师的自费出版作品中也有这类噱头。思考噱头用得多了，就会出现那种自诩清高，逻辑却难以服人的自恋作品。

E. 闹剧噱头

这类噱头完全靠动作表达，光看画面没文字也能明白笑点，也可以称之为低俗喜剧。主人公用蹦跳、碰撞、翻滚等动作来制造笑料，它的情节简单，靠画面就能让人发笑。

黑色幽默



哎呀，人类受到袭击的电影实在是太酷了。

在能彻底体现光靠画面就可以制造笑料的《搞怪刑警》里，围绕故事情节出现的殴打、踢踹和各类夸张的动作，能让读者心生愉悦，作品由此获得了成功。

F. 双关语噱头

双关语作为笑料包袱，在漫画里面最没价值。这是因为，双关语并非漫画创造的产物。光靠绕口和双关语来结束的漫画一般都不怎么样。它只有夹杂在其他的噱头之间，才能制造出笑料。

我注意到有些漫画中，会引用东西方的格言、名人名言和小说中的经典文字等作为漫画的内容。因为这些内容都属于从别人那里借鉴来的，如果经常使用那就无法产生应有的效果了。

以上，就是创造趣点的各类要素。

有人会说，光把这些罗列出来是很难理解具体怎么制造趣点的。

对于怎么创造出有趣的情节，光靠大致上的说明不容易。在逐一举例的同时，让每个人都相应提出看法也不现实。

最后，虽然它们在漫画的创意中占的比例并不大，但我劝大家都尝试一下这些噱头，它们都是非常经典的类型。

3 漫画创意问题集

文案创作难如生娃

我们经常可见漫画家埋头苦思，抱头呻吟的新闻。加藤芳郎先生在商业活动场合笑得和蔼可亲，但他坐在桌子前搞漫画创作时龇牙咧嘴的样子也十分可怕，没有人能像他那样为了确定一个构思而大花心思。

但是，创意也不是自然而然就出现在加藤先生的脑海里的。

只怕是有数以百计的想法和点子在加藤先生的脑海中形成创意的旋涡，他需要从中挑选出最好、最有意思的一个来实施。一旦抓住了其中的线索或引线，就要花很多时间尝试各种可能性，才能做出最好的完成品。

专业的漫画家都是这样，就算千辛万苦确定了文案，稍一安心马上又不满足起来，最后推倒重来的也为数不少。所以，诸位在创作的时候，也要多考虑给故事多种思路和可能性。

条件允许的话，不妨将这些思路和可能性用文字或画面记录下来，这样方便随时斟酌，就算现在用不上，也可以留到以后用于其他故事。

我在坐车、散步的时候脑子想出来的点子因为不好记一个个都忘记了。

“可恶，我当时明明想到那么好的创意……到底是什么来着……”但就算使劲回忆，创意这种东西总是很难记起来，从一开始就吃了大亏。

谚语虽有云“脑路不通，不如休息”，有时候想了一堆创意，最后发现还是一开始的那个最好。那之后花时间想出各种各样的方案，不过是第一种方案的变形体。

此外，人类的大脑，在情绪低落或者疲劳的时候思维动力也是不一样的。疲惫而归、醉酒的时候产生的创意就不一样。早上起来（早上起不来的人要等脑子清醒后）或中午大脑相对更活跃。但是创意这种东西会不选时间地点，突然一下就蹦出来，所以最好随时能用本子将它记下来。

一旦确定创意，可以先听听周围人的意见，这是为了避免过于自满。

我这人有个大家都知道的坏毛病，苦恼的时候喜欢让别人帮忙。因为自己也想不明白哪个是好哪个是坏，于是就将魔爪伸向工作室里的年轻人、经纪人或者记者："我有个创意是这样的……你觉得怎么样？"于是一场非常郑重其事的交流就开始了。

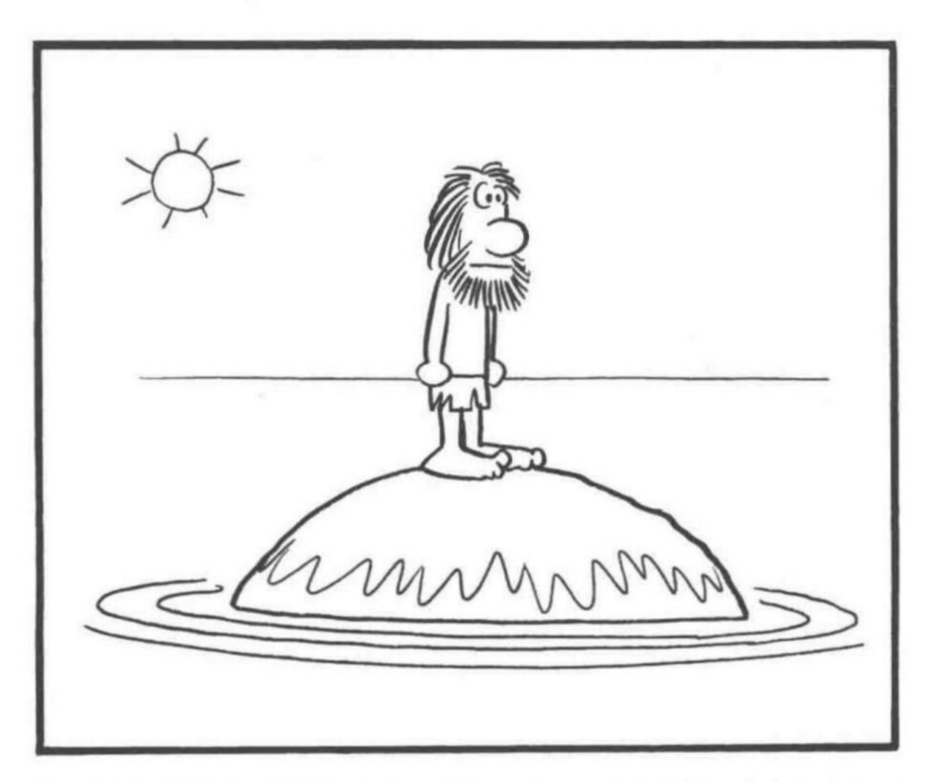
对方露出"手冢的坏毛病又来啦"的表情，于是开始发表毫无责任的意见。所谓言者无意听者有心，听完意见再审视自己辛苦完成的原稿，也会有种一钱不值的想法。

"我再画一张，你看哪个好就用哪个。"

于是开始重新画，搞得经纪人十分厌烦。出版社明明只交代了一个，你却给他们两三个，这会引发混乱。因此，在我的书桌里塞着一堆废稿，连我都是这样，诸位读者在努力和练习上更要不遗余力。

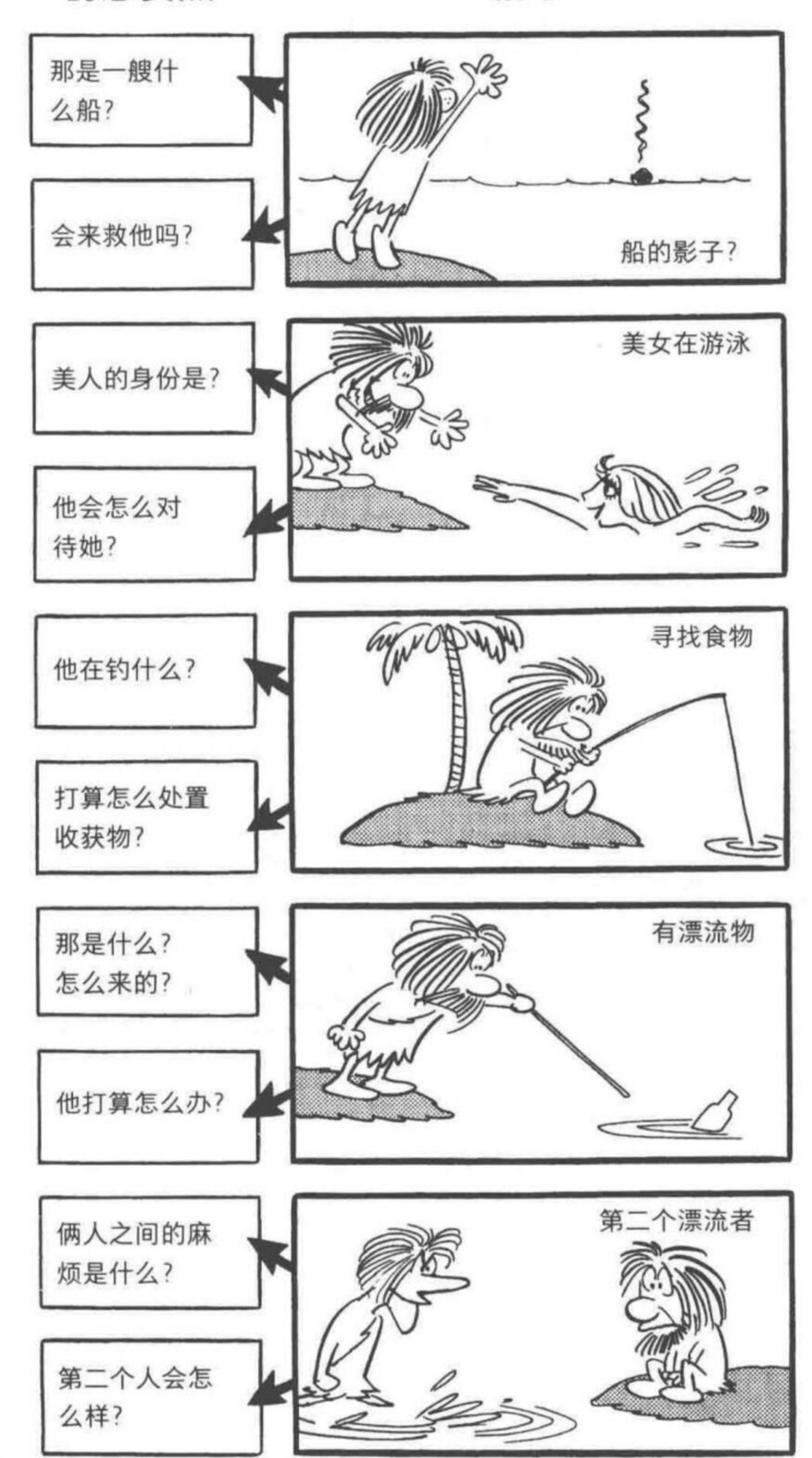
当一个精彩的创意被画成漫画后，那种爽快的感觉难以用语言形容，就好像大地回春一样的心情。虽然没有经历过，但创意过程的艰辛和女性生产的过程类似。生孩子一年也就生产那一天痛苦，创意之苦可是每天都要体会的。

接下来，诸位，从下一页开始，我准备了一些问题给你们，尝试创造一些创意吧。

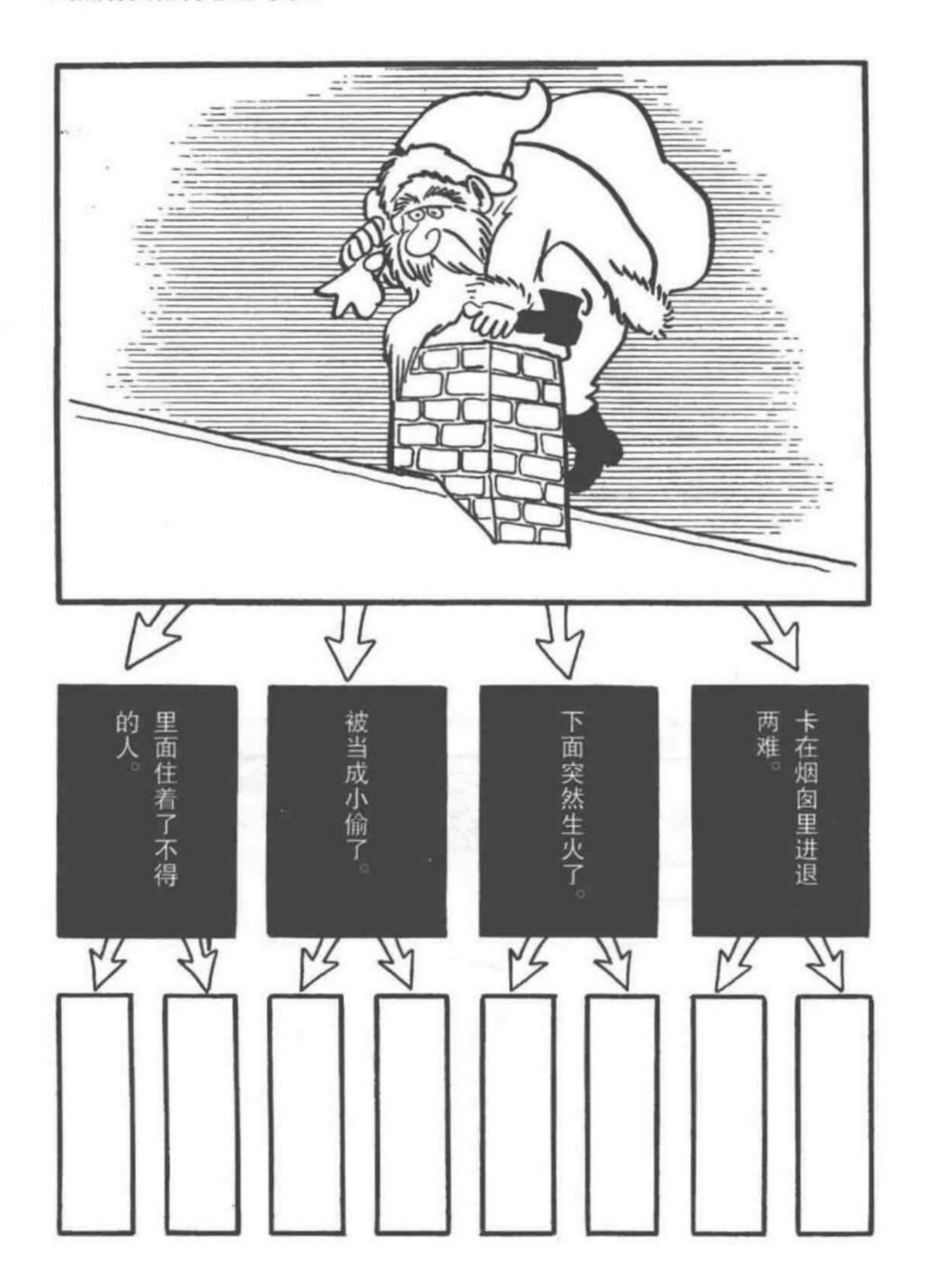


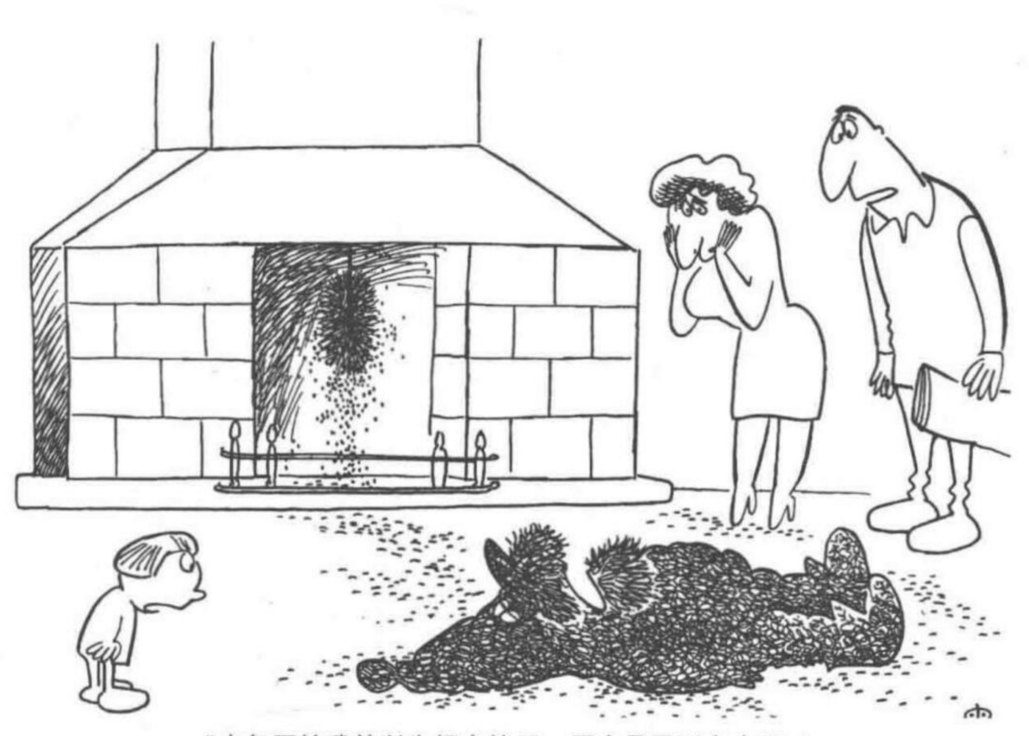
无人岛漫画被认为是荒诞漫画的一个基本要素。故事舞台也就鸟粪大的地方，登场人物只能有一到两三个人。
从这个设定，可以创造出无穷的创意，一格漫画或者长篇都可以使用。
星新一先生就收集了很多无人岛漫画，他那些精彩的微型小说创意可能就是来自这些漫画。
那么，我们从这个设定里能构思出什么？请看下一页，绞尽脑汁地开脑洞吧。

创意要点 **情节**

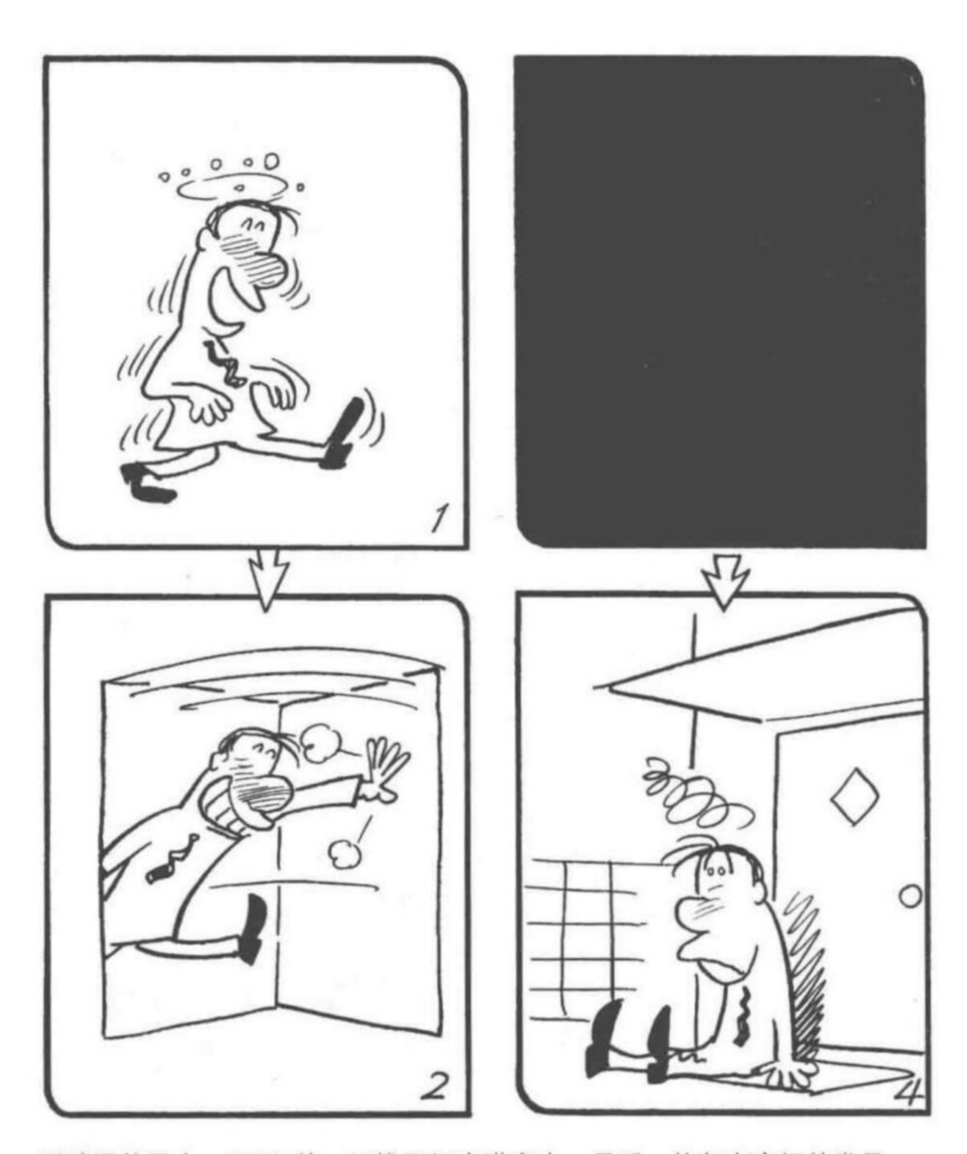

那是一艘什么船?
会来救他吗?
船的影子?
美人的身份是?
他会怎么对待她?
美女在游泳
他在钓什么?
打算怎么处置收获物?
寻找食物
那是什么?
怎么来的?
他打算怎么办?
有漂流物
俩人之间的麻烦是什么?
第二个人会怎么样?
第二个漂流者

仔细看画面，下面写的状况中，选一个你认为有趣的选项，想想圣诞老人到底发生了什么。
当然有其他构想也可以。





“去年开始我就以为烟囱堵了，原来是圣诞老人啊。”



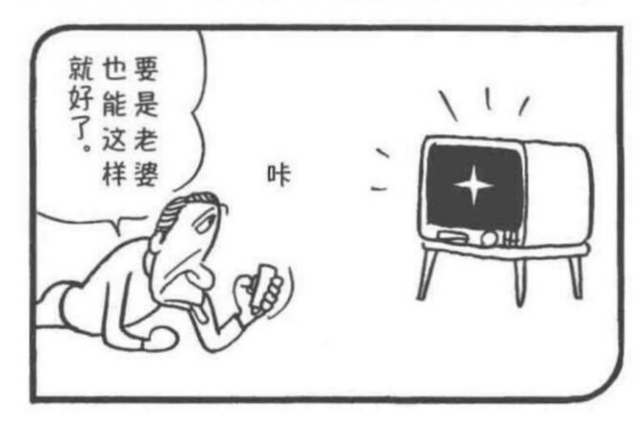
喝醉酒的男人，“砰”的一下推开门走进家中，最后一格却在家门外发呆。在家里到底发生了什么，最关键的第三格应该有让人发笑的要素，请好好想想那是什么。像“被太太打出来了”“进到别人的家了”这样普通的创意是不能让人发笑的（放在五十年前的话会管用），制造一个出乎意料的独特创意吧。

落语有『三题话』漫画也经常需要加入故事所处时代的新闻或风土人情，所以也要相应创造有这些元素的文案创意。比如，现在流行用遥控器操控电视，那么就用这一点为题材，与日常生活联系起来创作（就算是牵强附会，也可以当作新闻的题材）。比如想想左侧第三格与下一格是怎么产生关联的。





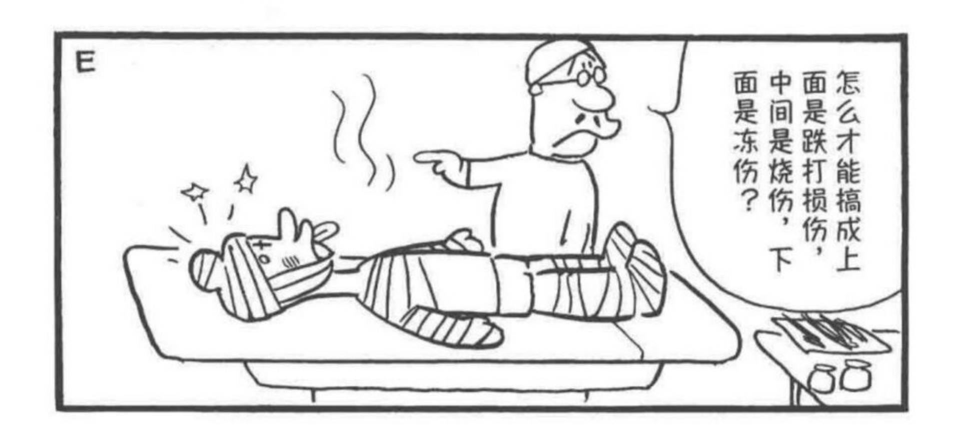






请给上面的画面添上你认为最恰当的说明文字。

上面的 ABCD 无论怎么排列，都不会改变下面 E 的结论。
也就是说，闹剧噱头无论怎么叠加，它们之间的关联性是薄弱的。
请在 D 和 E 之间再增加一些笑料。





给画面上的空白部分 ABC 分别镶嵌不同的角色，会导致台词也不尽相同。

A 同一张床上的是 ______

老婆　女友　狗　怪物

B 床下的是 ______

女友　奸夫　小偷　狗

C 窗帘后的是 ______

老婆　奸夫　小偷　儿子

请在 ABC 处分别画上不同的角色，并设计有趣好玩的台词。

第三章　创作漫画



1 故事的构思办法

对故事有兴趣是关键

我虽然没上过幼儿园，但妈妈经常给年幼的我讲睡前故事。

到现在我还记得当时那些故事，这对我的漫画故事创作起了很大帮助，或许我就是从那里学会了组建故事构架的技巧。就算画漫画，也不要忘了看小说、听落语，收集各种故事，这些特别有用。

我小时候听的故事，大多是母亲从外婆那里听来的民间故事或传说。

除了《桃太郎》《浦岛太郎》这样广为流传的故事外，还有很多地方色彩浓烈，根本没有书本记录的民间传说。这些故事是从谁那里传播来的无从得知，总之都是很少见，也很恐怖的故事。

比如“在这里”的故事。

“某座寺院有一个特别懒的小和尚，天天不干活，大和尚说他他也不听。

“一天，他躲在坛子里睡觉，寺里来了山姥[1]把他给带走了。一开始山姥待他很好，给他好吃好喝，还给他戴上手镯。

“小和尚对这个手镯爱不释手。渐渐的，他因为吃得太多胖了起来。

“因为变胖，手镯也摘不下去了。山姥看到这情景，就打算把小和尚吃掉。

“小和尚发现山姥的打算后马上逃跑，山姥一边追赶他，一边喊着‘在哪里’寻找着躲在树林或草丛里的小和尚的踪迹。听到山姥呼喊，手镯就会回答‘在这里’。

---

① 日本传说中，居住在山里，长得像老婆婆的妖怪。

“于是山姥听到后就会立刻追上来，无论小和尚怎么逃跑，手镯都会暴露他的位置，让小和尚怎么都摆脱不了山姥。

“最后小和尚没办法，砍下自己戴着手镯的手扔进了山谷。当山姥再次问‘在哪里’的时候，从山谷深处传出‘在这里’的回答，山姥循着声音追过去，最终掉进山谷摔死了。

“小和尚终于获救，虽然心里一块石头落地，但失去手的疼痛也让他痛哭流涕。就在小和尚哇哇大哭之际，睡在坛子里的他从梦中醒了过来。

“原来他不过是握着自己的手腕睡着了，从此以后，小和尚再也不偷懒了。”

像这样少见的故事，妈妈给我讲了很多。有时候故事存货不够了，她就自己编造。

比如“exihos”，exihos 是人感冒的时候，抹在喉咙上再用绷带包起来的药膏。

这种药膏味道重，小时候我很不喜欢贴。为了让我愿意用，妈妈就编了以 exihos 为主人公的故事。

那是什么样的故事呢——

“乡下有个破药店，在货架上放着大瓶小瓶的 exihos，它们都落着灰，早就被人忘到脑后去了。小瓶药有很多，而大瓶的只有一瓶。因为是乡下，很少会有人来买药膏。

“别看无人问津，大瓶药对着小瓶药们却很有优越感，满脸得意，觉得自己是药膏中的大王。

“一段时间后，当地流行感冒，贫穷的乡民们纷纷来买小瓶药膏，眼瞅着小瓶一瓶瓶卖掉了。大瓶药膏渐渐失去了自信，开始怀疑是不是只有自己卖不出去。

“小瓶药膏最终都卖光了，而大瓶药膏还在货架上落满灰尘。药店的老板也把它忘到脑后，让它孤零零地待在货架的角落。

“多年后的一个夜晚，店里来了个急客，他的孩子发高烧，一直

在咳嗽。

"'这些症状看上去是急性肺炎。'客人询问有没有治疗的药，店老板找了半天也没有找到退烧药。

"不过他突然想了起来，还有大瓶的药膏在呢，他把药交给客人，告诉他用了它就能止咳。客人非常高兴，说大瓶药膏虽然贵，但是能救孩子的命就好，于是带着药回去了。

"孩子用了药后恢复了健康，大瓶药膏也找回了自信。"

虽然有这样的故事，但更多的是恐怖故事，让我晚上越听越精神。再加上小时候家里走廊非常暗，我连厕所都不敢去。

我是在乡下出生的，到了晚上外面就一片漆黑，非常恐怖，是狐狸和狸猫到处乱窜的地方，如果晚上回家太晚会很危险。

所以，妈妈为了让孩子留下"晚上外面很恐怖"的印象，才会讲吓人的睡前故事吧。她会告诉床上的孩子：

"仔细听，那边的山在呜呜地哭呢。"她这么一说我就会当真，非常害怕。

对于小孩子来说，比起买来的故事书上的故事，从父母那里听来的故事会更容易铭记于心。

家长也不知道书里的故事，他们要自己先看，然后记住大致情节，再讲给孩子听。而现在的父母，总说自己没有看书的时间，就算看也只看周刊杂志，那上面是没有能讲给孩子听的故事的。

我是古典落语迷，上一代金马[①]师傅的粉丝。像《道具屋》和《居酒屋》因为听得太多几乎都能背下来了。说起来，田河水泡在画《野狗小黑》之前，也写过落语的脚本。

无论是谁，都容易记住听来的故事。所以，对于创作故事听落语是很好的学习方法。

日本有很多自古流传下来的民间故事，我认为，这些民间故事

---

① 指三游亭金马（第三代）。

是所有故事的根源。

民间故事从古代经一代代人口头相传至今，它并不适合文章形式。父母传给孩子，祖先传给子孙，是经过语言传递而精炼出来的故事。以前，还有专门讲这些故事的语部，现在也有语会[①]，童话作家中还有人就喜欢写孩子们乐于倾听的话题。

孩子们听了故事，想象力就会动起来。他们会一边听一边想象着故事中的那些场景、人物的身影和表情。听故事，就好像让孩子们的脑子里放映一部电影。

我有这样一个假设。电影导演、绘图师、插画师、漫画家都是自儿童时代起就从各种听闻中收集情报和资料，在脑海中自由、具体地构架想象，并将之养成为习惯。

充满个性的角色让故事更活跃

讲故事，就是将自己希望表述的事物清晰地说出来。如果不这样做的话，就无法获得读者的共鸣，故事也做不到生动有趣。我们首先要考虑怎么编故事，这和小说家一样，要在大脑中从无到有地创造。

在创意阶段，我们可以借助外部的灵感线索当拐杖。这个线索可能是我们在职场或学校听到的逸闻趣事，将它按自己的理解润色。或者是你在车站或电车上看到一个人，想象这个人过着什么样的生活，将想象出来的形象赋予生动的血肉之躯。这样做的话，就算是模仿出来的，也能为故事带来新的展开。最糟，它也可以形成最初的设想，一步步向真正的故事迈进。

这样的仿造不是去造假，它虽然有原型，但加入了自己想出来的新要素。

---

① 在大型神道教仪式上负责说话的人，后泛指讲述民间传说、神话和历史故事的专门人士。

我记得听谁说过，很多以成为漫画家为志向的人创造的故事都像是在造假，这就是因为他们没有给故事加入自己创新的要素。

平日，如果喜欢收集各种值得好好研究、能当作故事的素材，那么在关键的时刻，就不用临时抱佛脚去翻书调查了。

若能再细心观察，那么就会积攒源源不断能成为故事的素材。赋予它们骨血，那就彻底成为原创故事了。

可以用很简单的办法，创造全新的主人公。其中之一，是改变现有主人公的性格。以《海螺小姐》为例，阿螺的性格是马马虎虎、热心肠又有点急性子。将这个性格反过来，就是敏感易怒的形象。

如果在亲朋好友或邻里中，有这种神经质爱发火的人，可以尝试让他（她）来当“借来”的主人公，再给这“借来”的主人公脸上加上一些原创元素，这样他（她）里里外外都是原创角色了。

还有个办法，比如将富士三太郎和《搞怪刑警》中的巡警的性格混合，可以创造出一个新人物。不过，这种方法如果用得不好，有可能就成了《化身博士》。本来这种混乱在创造的过程中会渐渐消失，但一个角色如果加入太多性格元素，反而会变得形象薄弱让人记不住。

《铁臂阿童木》是连载了十年以上的长篇漫画，该连载一开始名为《阿童木大使》。主人公并非阿童木，故事也过于复杂。读者评论搞不懂故事主线是什么。于是就以《铁臂阿童木》为主题，让阿童木重新活跃起来。编辑说：“阿童木虽然是机器人，但如果和人类的少年一样有个性有爱心，那么读者就不会把他当作机器人，而是血脉相通的少年英雄了，怎么样？”我也觉得是这个道理。之后，我尽量让阿童木过着和普通的少年一样的生活，给他创造父母，丰富他的学校生活。

一旦将性格塑造出来，即使对一些细节不满意，以后再修改也来得及。先创造出有个性的人物，再为这个人物创作相应的故事。这个人物在某种状况下，会采取什么样的行动——可以尝试设想一下。

角色的性格清晰明确之后，创作者不用费力劳神，它也能自由自在地活跃起来了。

用印象最深刻的体验孕育故事

我的学生时代是在战火和废墟中度过的。幸运的是，它同时也是战后漫画的黎明期，我就这么长大了。

对那个时代，我有个印象特别深刻的故事。

有一天我在街上走着，有美国兵过来问路，他们有六个人，都喝得醉醺醺的，所以话也说不清楚，似乎还掺杂着粗话。以我的英语水平还不能立即回答他们，当我终于准备说“我不会说英语”的时候，他们突然打了我。

美国兵的年纪和我差不多大，挨打后，他们大笑着离去，而我一个人孤零零站在原地，并没有生气的感觉。

但是，那种挨了打也必须忍耐的屈辱，至今仍停留在我的脑海中。

当时的这种体验，在我这三十年间所画的漫画中都有出现。它呈现为人与人之间的矛盾、偏见、混乱、误解以及依靠暴力解决这一切带来的愤怒和悲伤。

别人评价我的漫画，有认为反战的，也有认为是好战的；有时认为是反体制的，也有时认为是赞成体制的。看上去我这人在创作上相当随意，但有一点我始终如一，在《铁臂阿童木》中人类对机器人是有戒备的，它并非描述未来社会玫瑰色般的生活，也不是科学万能的赞歌。这其中的主题，是人类对机器人的歧视与羞辱，是对处在优势位置的人们所作所为的质疑。

《0人》《蓝宝石骑士》和《怪医黑杰克》也都是以人与人之间的不和为主题。对我而言即使不是有意识的，潜意识中也会以观点不同人士之间欠缺人际关系这一点作为主题。

另一个贯彻我作品的主题，就是“生与死”的问题。说得再简单点，就是“我不想死，我怕死”。

因为我在学生时期的志愿是成为医生，生与死的主题至今都萦绕在心里。

《火鸟》是最明确的关于生与死的作品。我希望通过火鸟无数次死去，在灰烬中重生来眺望人类的整个历史，于是创作了这个故事。

等我要死的时候，我就会体验到“啊啊，原来死亡是这样的”，届时，这个故事或许会迎来终结。

无论是剧画，还是给大人看的漫画，能感动、感染读者的作品，都是因为作者将自己最渴望画的东西强烈表现出来。只有这种时候，人才会创造出最好的作品。

最近与“三无”一代[①]的人交谈，他们说自己是没有梦想和理想，既不愿被救赎，也不想寻找快乐的一代。他们羡慕成年人一代经历了战争与战后的混乱，有丰富的经历。他们自己心里空空，但也想成为漫画家，所以我给他们讲了很多次以下的话。

的确，你们出生的时代，一直非常和平，战争也只发生在别的国家。你们经历的生活或许没有让人特别感动的事，但这种现象，不过是因为自身缺乏敏锐的感受性。

每个人都会有让自己感动的事，即使是发生在眼前、小得不值一提的琐事，只要你运用自己的观察能力，一定能看到以前没有注意到的东西。

人们总会有，只有自己才能体会到感动的事物。如果是学生，可以观察学校的生活。对我这代人而言，这是理所当然的，仔细观察一定会有新颖又有趣的发现。

话题不吸引人，那是因为只照搬别人的东西是无法孕育出好故事的。无论是社会问题、家庭问题还是个人问题，主题是什么不要紧，关键是要找到并画出自己最渴望画出来的东西。

---

① 指日本20世纪50年代后期至20世纪60年代初出生的人。他们不关心政治，被称为“三无”（无气力，无感动，无关心）一代。

经历过原子弹爆炸的中泽启治，画出了《赤足小子》。他的作品主题，始终在核爆毛骨悚然的恐怖以及对它的否定中反复，而且故事还很精彩。你可以从他的漫画中看出作者率直的想法：我只想画这个（核爆）。

专门画工薪族漫画的东海林禎雄先生，其实并没有正经上过班，那么他为什么选择这个主题呢？与他在酒桌上的见闻有关。东海林先生每天晚上都去小酒馆和公司职员们同桌饮酒，听的都是对方讲述的那些职场上充满哀愁的故事。

当时还是学生的东海林先生听了他们的诉说，能感受到其中管理社会的矛盾或者合情合理的忧伤，他的作品再怎么滑稽搞笑，也总是包含着这些哀伤的情绪。

2 定主角，写脚本

成为万能选手

长篇漫画与拍电影相似。但是创作的过程比电影难多了，漫画家要作为编剧写故事脚本；作为导演指导制作过程；作为摄影师拍摄场景；还要根据不同的场合，作为演不同角色的演员。

电影和漫画的相似点，是通过观赏画面来了解故事，它们的不同之处在于，电影通过连续播放胶卷表现动态，漫画则是在格子之间的飞跃，表现省略了动态的行为。

不过，它们都是在创作剧情，所以无论是电影还是漫画，在构思时都需要参考很多的资料，收集大量的线索，所以请多多去看好的电影。

接下来我们来说说怎么创作长篇漫画。虽说是长篇，但与短篇漫画原理是一样的。四格漫画是所有漫画的原型，可以尝试大量叠堆四格并给小的故事加量。

大家不能一开始就画长篇漫画，应该先决定自己具体要画多少页。这是因为松松散散地画长篇，有中途感到厌倦半途而废、导致局面无法收拾的危险。

想画长篇漫画，必须决定主题、梗概和主人公这三大要素，接下来我会进行说明。虽然到后面才会细说，但要记住脚本创作是重中之重，可以说像骨架一样。

主题润物无声，梗概细致认真

经常听有人说“你画了那么多漫画，居然没有搞错过故事和主人公”。

其实，每周画的这些连载漫画，各有不同的特征。故事、主题都不一样，所以不会搞错。我会同时创作科幻的、历史的、社会的以及侦探推理等不同剧情。

不过，到底是只有一个人想和画，主人公的脸和线条难免会有相似的时候。所以在画新漫画作品前，我会一边考虑这次的故事要怎样才能和其他故事不一样，一边决定主题。

主题是故事的核心话题。比如，少年漫画的根本主题就是正义，实际上，孩子们不分性别都非常喜欢正义强大的故事。但是不能总是正义必胜，邪恶必败，如果只是这样，故事未免太简单轻薄。如果以邪恶胜利为结局的话，就会让人觉得心里膈应，不愉快。

在我的作品里，反面角色会死，正面角色也会死。很多故事都是主角们同归于尽的结局。

我还经常会从伊索寓言里借用创意，因为这部作品是典型的通过故事传授人生哲理。伊索寓言用完了，我就再从民间谚语甚至花牌中找主题。

只是这些主题，在故事中表现得太明显，让故事显得硬邦邦的，让我一边读一边感到不愉快。主题还是若隐若现地存在最好。

主人公的脸，依主题选择

《狼人传说》是我相当早期的作品，在创作的时候，我是这么构思主题的：无论什么人都有想任性而为实际上却不会那么做的时候，这是因为人类被道德约束。如果能不被束缚，随心所欲的话该是多么快乐。动物就不会被规则与道德所束缚，那么当人类想做什么的时候，变成动物的样子就会很开心了吧。

将人和动物混在一起的话，那就是狼人了，他就成了主角，通过主题来选择主角。

接下来决定主人公的样子和容貌，我把狼人的脸画了又改，重复很多次，寻求了各种各样人的意见后才定稿。

为了让大家喜欢主人公，他必须是个美少年。如果主角是补丁猪那样奇怪的模样，那就是幽默漫画了。

《狼人传说》的主人公，是个名叫托贝的狼人。当他是人类的时候，是为人正直诚实的少年，一旦被激怒变成狼人，无论多么残酷邪恶的行为他都能随心所欲地做出来。他的对手，是保持着人类形象，能心平气和干出各种坏事的恶魔少年间久部绿郎①，他相信恶行是强者的生存之道。他的名字来源于莎士比亚的著名悲剧《麦克白》中的主角。他们俩是《狼人传说》的两位主人公。

像这样主人公带有阴暗色彩的故事，虽然很个性但也会显得阴暗，这种时候就需要副主人公作为开朗、幽默的角色出场了。在《狼人传说》里，他就是托贝的弟弟齐平。

除此之外还需要各式配角，这些角色都很重要，所以性格必须各有千秋。如果角色们都似曾相识的话，读者们很快就会厌烦。坏人、打手、丑角等各类角色都有用武之地。再加上漂亮的女孩子登场那就画龙点睛了。

特别是在面向低幼读者的漫画中，登场人物如果性别倾向过于明显，会得不偿失。为了能让更多的人愿意看，请保证男女角色的平衡。

漫画的开场决定胜负

故事的一开始往往是序章，也就是开端。为了能让读者被内容吸引，要使用不寻常的手法。不管是用动作戏开场还是用风景场面，关键是要让人欲罢不能地看下去，要心里扑通扑通情绪高涨。如果情节平淡无奇或开始的台词太多太长的话，就不能算好的开场。

《狼人传说》的第一页，一开始考虑发生在东京作者的家里，由少年前来造访为开端。但这种情节完全没有魄力，于是我想出用六

---

① 间久部绿郎的日语发音为“makubei rokurou”，跟麦克白（macbeth）很像。

页讲述夜泣之谷村子被毁灭的故事，使故事的开端漂浮在神秘莫测的氛围之中。

希望能让大家更明白我前面所讲的，长篇漫画必须认真考虑全体构成。为了达到这一目的，就需要创作脚本，脚本才是出发点。

脚本的创作方法

脚本是在制作电影或剧目的时候，书写着登场人物台词、动作以及舞台装置的东西，是为了防止展开故事时出现疏漏和遗忘。漫画的脚本一定要亲自写，你会发现里面有很多乐趣。

1. 考虑主题

前面说过，主题就是故事讲述的核心话题。面向孩子的冒险漫画，也会有恶有恶报善有善报这样常见的主题，所有的漫画都要拥有自己的主题。而且，越优秀的漫画主题也越深刻。所以在创作故事前，要考虑它是什么样的主题。

2. 设置构想

决定主题后，就要考虑怎么在漫画中展现，这就是构想。比如大家齐心合力取得胜利，漫画就照着这个主题走。

主题决定故事的走向，如果是校园题材，那就是全班团结一致打倒不良少年的头子，或者弱小的孩子们完成了某件了不起的壮举的故事。

如果是科幻题材，那就是宇宙中出现了大怪兽，于是举全地球的科学力量将它打倒的故事。

如果是历史剧，那就是农民们合力打倒坏领主的故事。

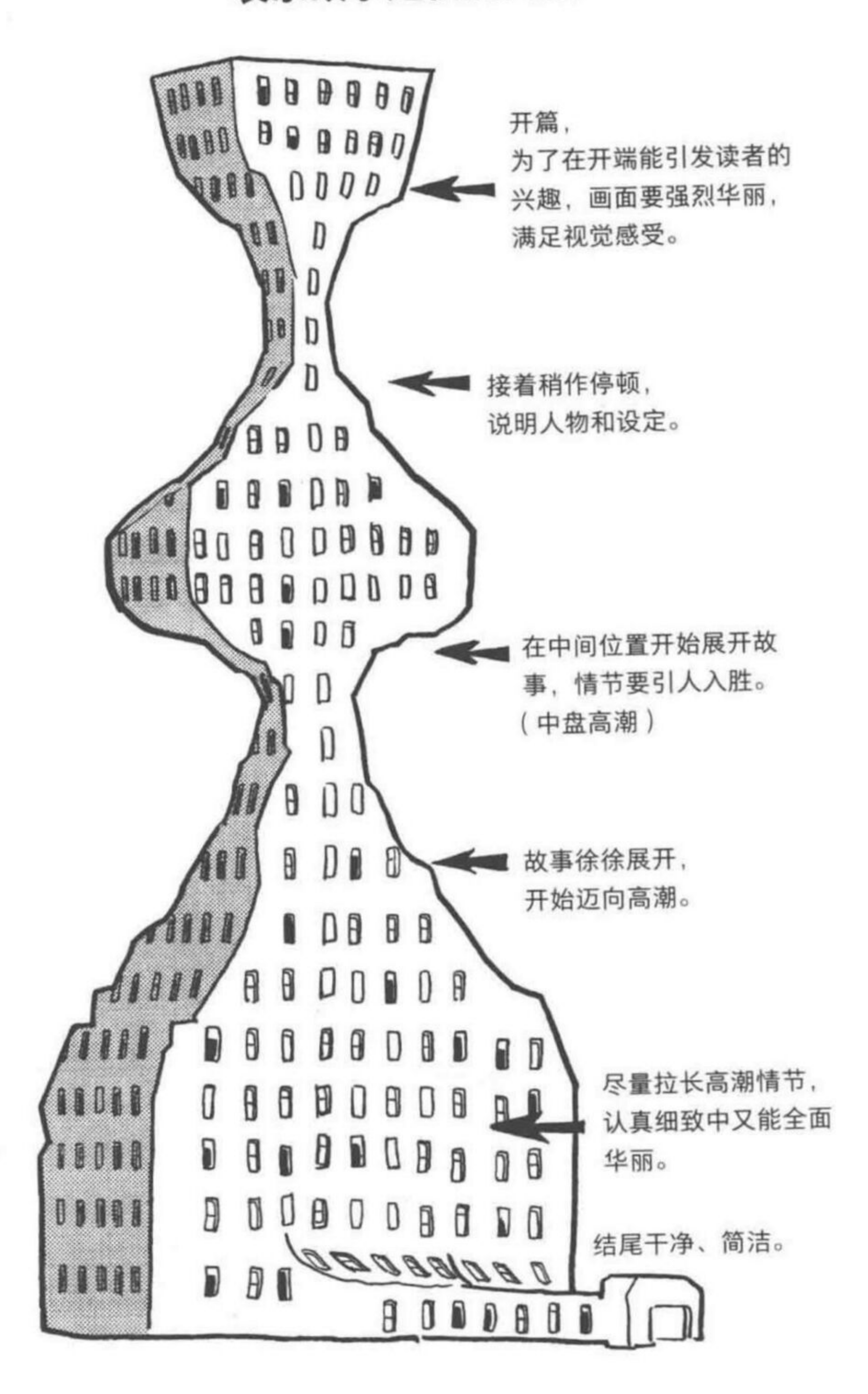
考虑类型，选择自己喜欢的那一种，尽量做到大不同吧。

3. 创作故事

创作故事分为三个阶段，是一个逐步细化的过程。

A. 梗概大纲——书写简单的故事大纲，最好想到什么就写下什么。好创意经常在完全没想到的时候出现，就算不能马上漫画化，

表示故事起伏的大楼


开篇，
为了在开端能引发读者的
兴趣，画面要强烈华丽，
满足视觉感受。
接着稍作停顿，
说明人物和设定。
在中间位置开始展开故
事，情节要引人入胜。
（中盘高潮）
故事徐徐展开，
开始迈向高潮。
尽量拉长高潮情节，
认真细致中又能全面
华丽。
结尾干净、简洁。

留下作为梗概存档也很方便。

梗概只要说明起因、经过、结果就好。

B. 分镜脚本——以梗概大纲为根基，将它再丰富润色，这点和小说创作一样。故事哪里是重点场面，哪里是间歇要分开写明。

如果不写明就开始画，就会出现虎头蛇尾，不知道怎么结局的问题。

C. 脚本——将分镜脚本再进行扩充润色，加上台词、人物的登场与退场、场景中出现的光景等细致的内容。如果能写出完整的脚本，那么剩下的工作就是把它们镶嵌到画面上。有原作的漫画一般都有这道工序。

在创作脚本的时候，要注意最基本的要素，这些要素也经常出现在新闻记者写稿时，如果没有它们，故事就很难正确地表述清楚。

1. 何人 – 人物（who）

2. 何时 – 时间（when）

3. 哪里 – 地点（where）

4. 什么 – 事件（what）

5. 为何 – 原因（why）

6. 怎么 – 方法（how）

这 5W1H 是创作故事的基础。这六要素要潜移默化地在说明文字、会话和画面中呈现。

4. 角色——登场人物虽然多，但必须先决定主角们，也就是主人公与副主人公。

登场人物最好不要过多，无论怎样的长篇，主人公五到六人就足够了。

即使主人公没有什么鲜明的个性，也要给敌对的角色添加特色。仅仅面目可憎没什么意思，可以给他加上有趣的小毛病或谜团般的气质，要比塑造主角还用心。

可以学习漫画、小说和电影中的微妙差异。

脚本的形式

	故事用电影那种梗概、分镜脚本、脚本的形式来思考，会比较容易制作。
梗概	三名调查员突然被叫到所长面前，接受命令被传送到公元前五十年，埃及的亚历山大。 他们要调查女王克里奥佩特拉的一生。 （在切磋原稿的时候，如果将梗概写得这么详细，编辑们会很高兴。）
分镜脚本	三名调查员站在所长的面前。 “您找我们吗？” 所长点头说道：“希望你们能参加传送实验机的测试。” “要去哪里呢？” “公元前五十年的埃及亚历山大。” 三人被命令去调查埃及女王克里奥佩特拉的一生。 “为什么要这么做？” 所长露出复杂的笑容。 （有原作的漫画分镜脚本，需要到这种程度。）
脚本	A：“A 调查员报到！” B：“B 调查员报到！” C：“同为调查员的 C！ 塔拉巴哈所长。” （所长点点头，保持坐姿。） 所长：“把你们叫来，是要你们到公元前五十年的世界去。” B：“公元前吗？” A：“是进行传送实验机的测试吧。” 所长：“对，你们要去埃及，也就是克里奥佩特拉的时代。 仔细认真地调查她的一生。”（三人露出不解的表情） C：“不过，这是为什么呢？” （所长露出意味深长的笑容。）

主题的展开方法

主题

战斗厮杀的凄惨。胜者绝不是幸福的，接下来他也会死去。

科幻类	历史类	运动类	战争类
与宇宙人单挑。	与杀兄仇人决斗，实际上哥哥因卑鄙地偷袭对方被杀。	拳击选拔赛。	士兵的对决，一对一的决斗。
在某个星星上。	寻找敌人，十年后在山中相遇。	精神病院。	如果掉进前线的无底沼泽中就无法再上来。
宇宙人就算粉身碎骨也不会死，而主人公吸入宇宙人的粉末后就变成宇宙人的样子，然后被同伴当作敌人误杀。	将敌人打败，对方在临死之时，痛斥哥哥当年卑鄙的行径。而主人公后来也被敌人的弟弟用同样的偷袭给杀死了。	在和对手角逐的过程中受了重伤下颚骨都碎了，对手退役后仍然在继续比赛，因为受伤过度疯了。对手来医院看望，说"真可怜"。	来沼泽边找水喝的士兵，遇到了敌人，两人展开殊死搏斗。敌人被沉入沼泽，但士兵并不知道，敌人的水壶里装着毒药，他是来给水源下毒的。

除了主人公与对立角色外，还有“三枚目”人物。“三枚目”的来源是以前戏剧和相扑看板招牌上的出场人物列表，名列第一的是主角（名角），第二的是对手，名列第三的三枚目是个滑稽角色。

这是为了活跃故事，制造轻松搞笑气氛的角色，可以给他一张滑稽的脸。

5. 考证——基于事实正确地描绘。在画历史类的时候，一旦决定了故事发生在什么时代，就要调查当时的风土人情与建筑形式，不然作品会看起来很怪。

比如德川时代、织田信长出生的时代和义经与弁庆打仗时代的武士都不一样。发髻、刀、草鞋和帽子都有该时代独特的形式。

除了服装和发型这些风俗样式，还有住宅、马车的外形，以及女人的首饰等都需要去调查一下真实的样子，必须做到正确。日本与国外，树木、山脉、街道、桥梁甚至鲜花、昆虫都不一样。

准备正式开始画的时候，就要把资料分门别类，贴上标签摆放在桌子上，好方便查阅。

创作的方法

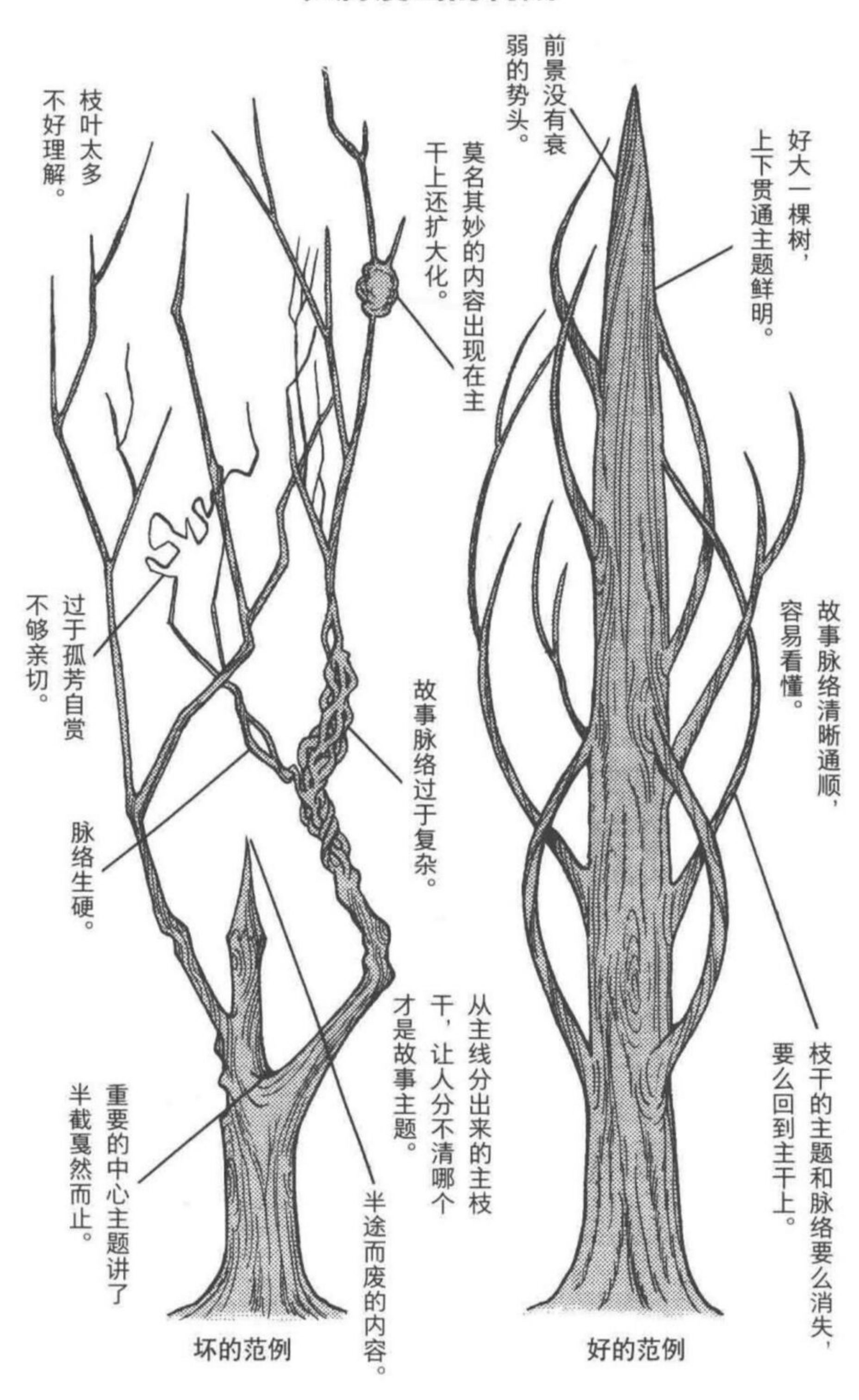
我在刚开始画漫画的时候，不满足于传统的平面构图，总是想着自己喜欢的电影，尝试使用特写和远景。最近，这些已成为漫画的常用技法。

当时的漫画一直让我感到受限制，对它们的构图非常不满。从开始画漫画时我就想，如果能扩大构图的可能性，那么故事性也会变强，人物情绪也能更鲜明。

以前的漫画，包括《野狗小黑》，都是平面化视野，像舞台剧一样。构图犹如舞台两侧观众的视角，角色也是从两侧登台和退场。

光靠这种形式，是没法画出有冲击力的画面和心理活动的，所以我才用了电影的手法来构图。它们的原型，是我学生时代看的德国与法国电影。

长篇漫画的构成



枝叶太多
不好理解。
莫名其妙的内容出现在主
干上还扩大化。
前景没有衰
弱的势头。
好大一棵树，
上下贯通主题鲜明。
过于孤芳自赏
不够亲切。
故事脉络过于复杂。
故事脉络清晰通顺，
容易看懂。
脉络生硬。
从主线分出来的主枝
干，让人分不清哪个
才是故事主题。
枝干的主题和脉络要么消失，
要么回到主干上。
重要的中心主题讲了
半截戛然而止。
半途而废的内容。
坏的范例
好的范例

镜头特写和角度当然要下功夫，动作情节和高潮情节也从以往一格搞定变成了好几格、好几页来充分展示动作与表情。就这样不知不觉间，画出了五六百页的超大长篇，这就是我在战争期间积攒下大量作品的原因。

此外，我还认为漫画的力量不是只有让人发笑，于是使用哭泣与悲伤、愤怒与憎恨的主题，创造出了并非圆满大结局的故事。

长篇漫画像一条河流，沿途会有山谷、急流、浅滩。为了在开端就抓住读者让他们充满兴趣，创造华丽的大场面是基础。然后要对登场人物和故事中会出现的有趣角色（包括人）进行介绍。如果觉得单纯介绍太平淡，那就加入笑料，让读者读起来开心，要重视这个环节。

在适当的时候，创造让故事热闹起来的环境，也就是第一个重大场面。

如果没有这个重大场面，只看登场人物的介绍，故事看起来就会平实，读者可能会感到乏味而放弃阅读。为重大场面打造声势后，要稍微休息一下，在这个幕间可以用愉快的心情来画。

这样大场面与幕间休息反复出现，到真正该结束的时候，要创造关乎整个故事的大场面场景。这里是故事的最高潮，页数要留充足，让登场人物大展身手。枪支交火、格斗、火山爆发、洪水侵袭……或者不用动作戏，用悲伤的场面也可以。作品有十六页的话，这种场面要留出五六页的空间。

一旦决定要创作十六页的作品，哪几页用于什么样的情节以及怎么展开，要在一开始先分配好，再进行作画。如果毫无计划地画，到了重要的高潮部分可能页数就不够了，导致半途而废。在这里我要再次强调，在长篇漫画开始前，创作脚本和梳理构想十分重要。

要画完最后一页

画长篇漫画的第一要点，就是要不厌其烦地画到最后。

这难道不是理所当然的吗？是的，这的确是理所当然的。但是，真的做了你就知道它其实很难。奥运会比赛中最辛苦的是马拉松，但也被认为是最光荣的运动项目。它是靠坚持和耐力来支撑的竞赛。长篇漫画也一样，越长就越需要耐心和努力，而且也需要付出更多时间。这是一个很少有人能完成，但一旦完成会体验到无与伦比喜悦的领域。

之所以这么说，是因为开始画漫画的人的身份一般是学生或劳动者，他们拿笔的时间极其有限。一天只有很少的时间能用来作画。几十页的长篇对他们而言可能要花几个月的时间。画到一半没有动力了，或者厌烦构想了，于是停下不再画。

几乎每天，都有漫画界新人或爱好者拿着长篇漫画的原稿找到我，让我帮他看看，这些稿件大多只进行到一半，甚至开了个头就拿来了。

"这之后打算怎么办？"

"故事还在进行中，没法给你评价，能不能都画完再拿给我看？"

他们听了我的话回去后，几乎不会再来。

就算再次登门，拿来的也是别的作品。

"上次那部看来是不行，我就画了新的作品。"而这部新作，也没有结尾。

现在漫画同人志[①]很受欢迎，就有人将没画完的作品直接刊登

---

① 由同好共同出资刊行的非盈利出版物。

出来，还一本正经地写上“待续”。更较真的，会添加上类似“那么，接下来将如何发展呢？请诸位拭目以待。拜拜！”的文字，那底气真是连正经杂志都要输给他们。

我建议想画长篇漫画的人，先从八页的故事开始。一开始就画几十页的大故事很难成功。如果完成了八页的故事，接下来再画十页以上的故事。

“八页说不清楚，我的故事是大长篇。”——要是不服气，你不妨先画一个出来再说。专业漫画家有充足的时间进行绘制，这是业余爱好者不具备的条件。在不干扰本职工作的情况下创作，时间其实并不多。

像星新一、雷·布雷德伯里、欧·亨利和芥川龙之介这样的作家，即使是很短的故事，也能做到情节性强，严丝合缝。所以，还是先从四页或八页开始吧。

另立机杼

长篇漫画还有一个要素。光画长篇漫画没有什么可扬扬得意的，重要的是要进行新的尝试。

我确定自己将战后的漫画，进行了电影化的改造，并将内容进行了相当大的变革。别的事我不好说，但有一点我相当自信，那就是我的漫画，确立了战后长篇漫画的走向。

这里有个题外话，虽然到现在连一点苗头都没有看到，但我十分期待出现让我感到耳目一新、前所未见的漫画作品，这也是长篇漫画的命运。如今的长篇漫画，几乎用的都是同一套手法，这样是无法创作出新的核心和新颖性的。而那种让人眼前为之一亮的新手法，正是画长篇的条件之一。

这里指的并非是绘画风格或主人公性格。而是包含故事在内，漫画整体的模式。

比如萩尾望都女士的漫画，同样是少女漫画，但你一看就知道

她的作品和别人的不一样。所以不是指画风，而是更整体感的东西，让人觉得很新鲜。

大家可以拿拓植义春的作品与其他剧画比较，无论是他的文案、画面还是故事，都充满了剧画所从未有过的迥异感。

黑铁弘的作品之所以大卖，就是因为他的作品从画面、文案、噱头到笑点，全都是新颖的。

新颖，是的，它正是长篇漫画能否成功的关键。

想表现出这一点来并不容易，但是，能画出来的人，却是很显而易见的。

首先：

不看别人的漫画作品（特别是专业的）。

不深度思考，随心所欲去画。

在作画时不听别人的意见。

以上是要点。

我这里有位新人某天哀怨不已："唉，我们挺倒霉的，漫画的新核心都被手冢老师以及其他人先占了，根本没有我们表现的机会，真是生不逢时。"

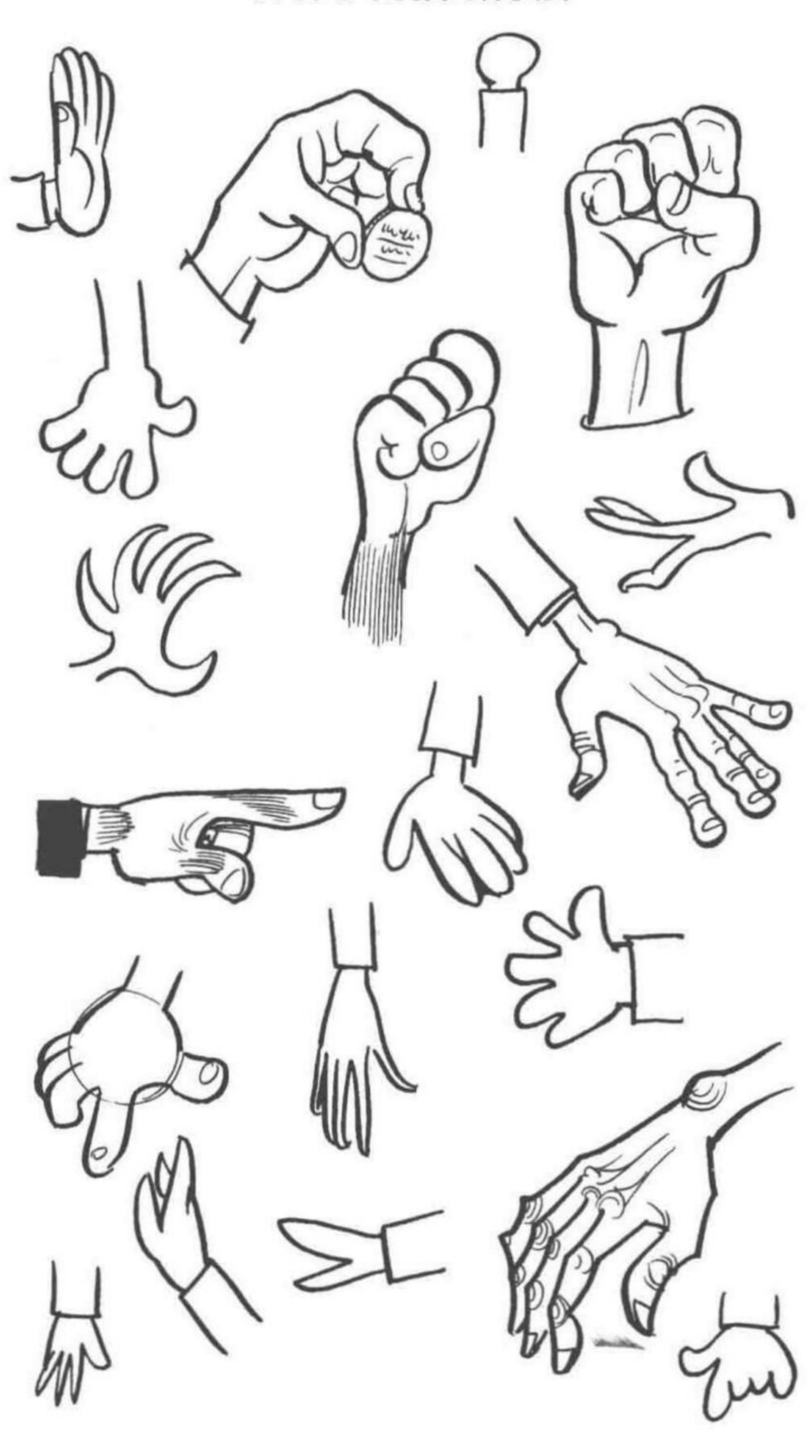
听他这么说，我当时就怒吼道："蠢货！"明明是自己不肯努力，却怨天尤人。

以上，我用极简单的办法介绍了漫画的技巧。

接下来，我将对人物的表情、动作和风景的描绘方法进行略微详细的说明。

希望大家带着乐趣，逐一尝试。

各种手的描绘方法



各种脚的描绘方法



描绘动作——①步行



描绘动作——②奔跑



描绘感情——①生气



1. 给额头加皱纹　2. 青筋暴起　3. 头发变乱　4. 身体抖动
5. 头上冒热气　6. 龇牙　7. 嘴里和眼睛冒火

描绘感情——②畏惧



1. 头发竖立

2. 画抖动的线条

3. 冷汗　4. 瞪眼，眼睛往外凸　5. 缩成一团

描绘感情——③受惊



1. 头发倒立　2. 瞠目　3. 张大嘴　4. 跳起　5. 帽子弹起　6. 僵直

描绘感情——④悲伤、哭泣



1. 头发像稻草一样杂乱　2. 泪花滚滚　3. 垂头丧气
4. 鼻涕口水一起流　5. 埋头哭泣

描绘感情——⑤笑



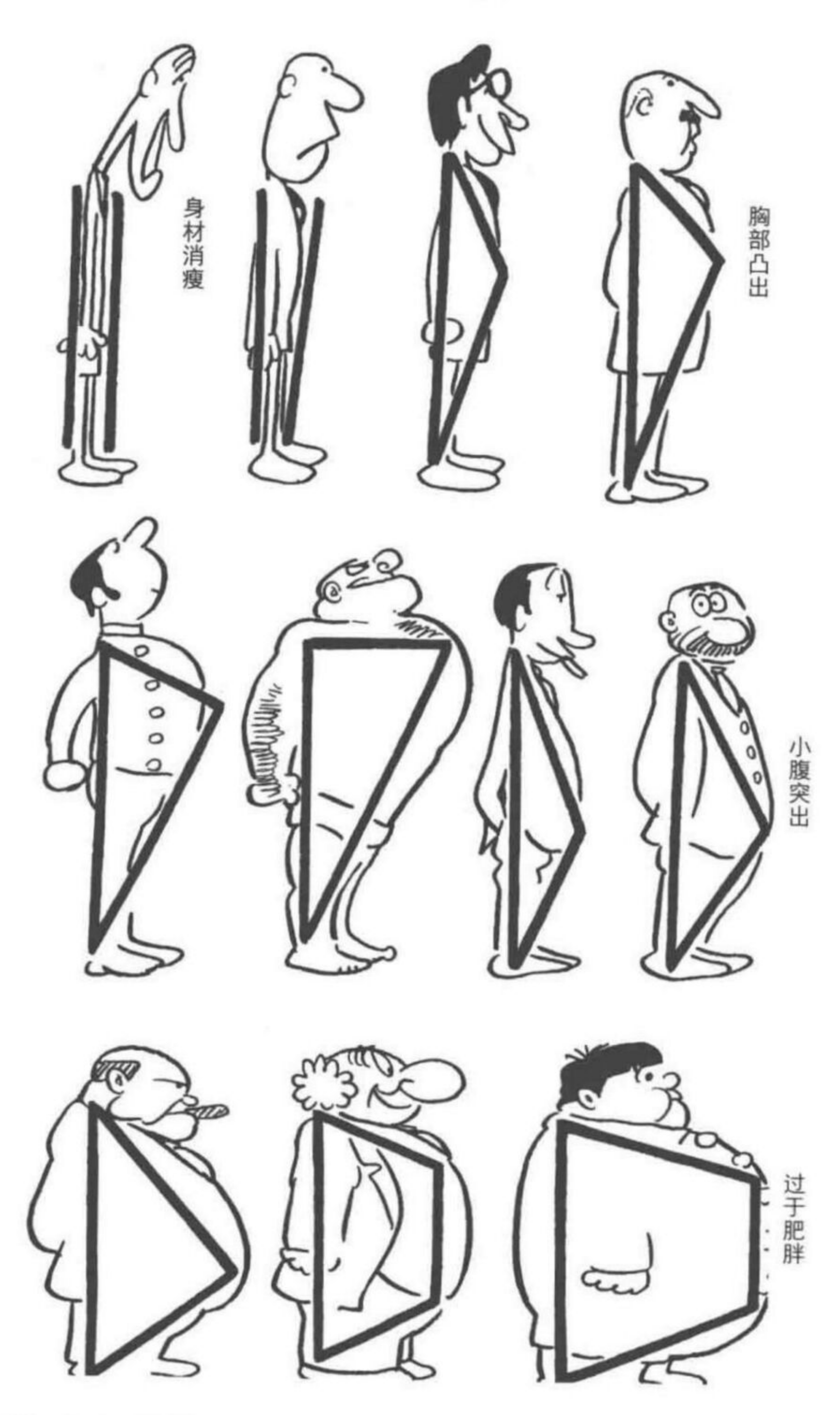
1. 开口大笑　2. 口水、眼泪横飞　3. 满地打滚　4. 阴险地笑　5. 窘困地笑

描绘感情——⑥痛苦



1. 汗流不止　2. 咬紧牙关　3. 眼睛凸出　4. 舌头垂下来

人物比例



雨、风的描绘方法



雨水要尽可能呈直线，垂直降下。雨受重力影响是不可能弯曲的！

各种标题

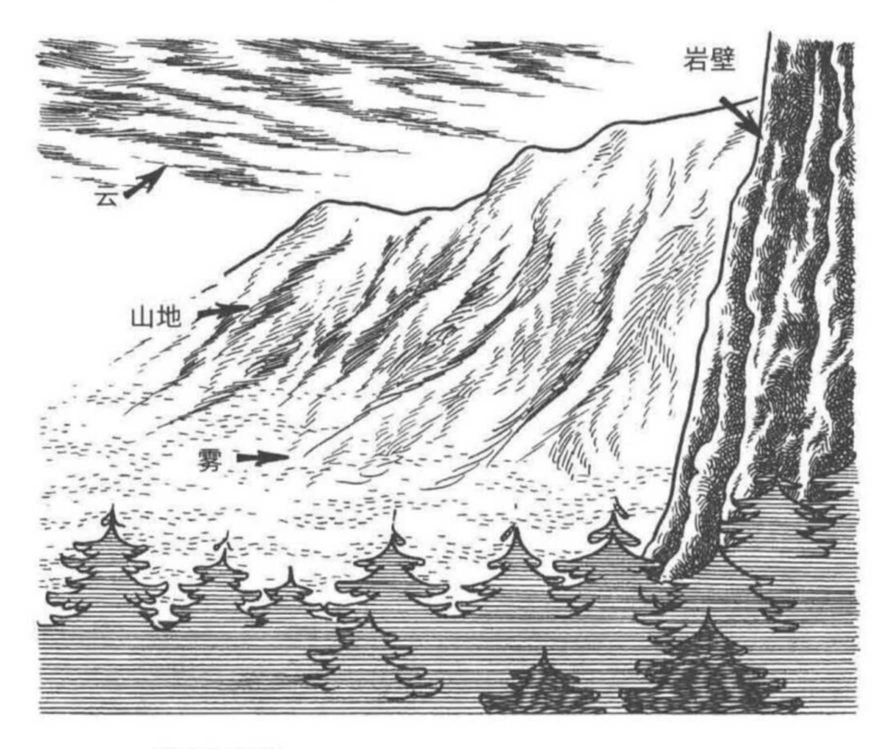


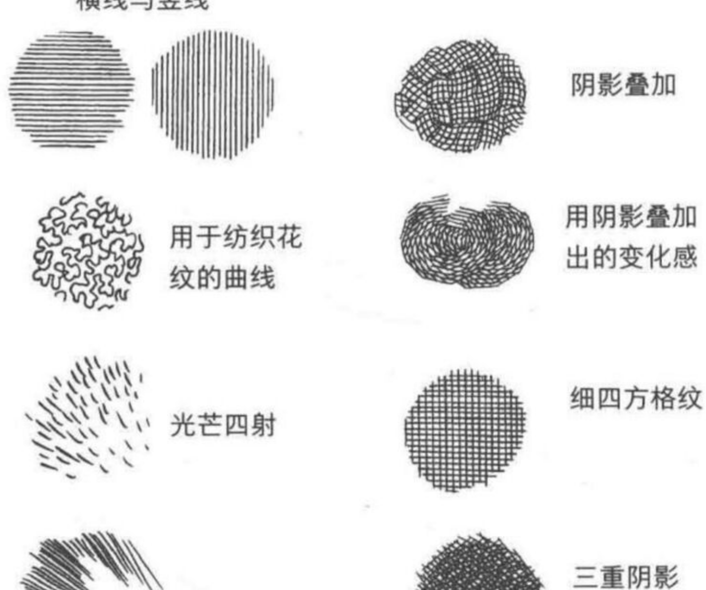
各种对话框



对话框这东西。
就是圈住人物话语的框线。
现在可以用它来表现台词的情感。
比如：
妈呀！
哇啊！
号叫声用锯齿状话框。
激动或悲伤的时候用抖动型话框。
这就不是台词，而是表现心理活动。
也就是说！
以前都是这样写的。
对话框即画面！

各种背景线——①

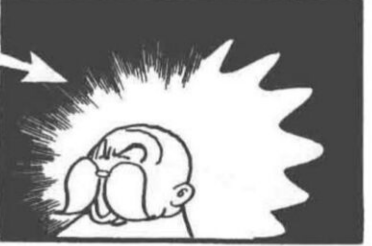

岩壁
云
山地
雾


横线与竖线
阴影叠加
用于纺织花
纹的曲线
用阴影叠加
出的变化感
光芒四射
细四方格纹
强烈放射
三重阴影
线叠加

各种背景线——②



像左边这样先染上墨，再用钢笔修饰线条。

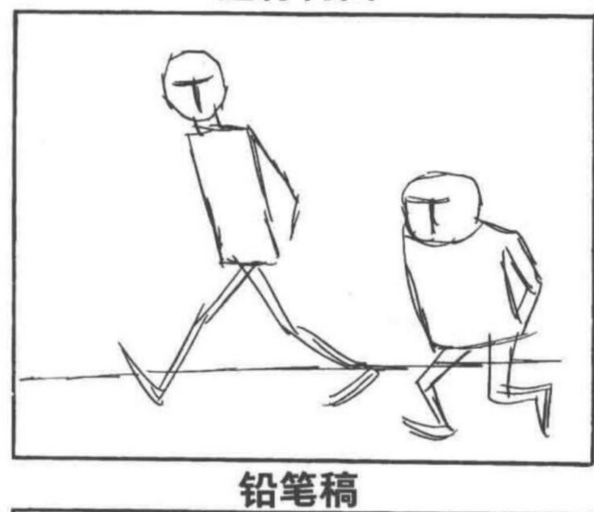


各种背景线——③



钢笔点与网点纸营造出来的效果

进行构图



首先，用比较淡的铅笔将大致的角度、构图和人物的位置画出来。

铅笔稿

接着，用比较重的铅笔开始画细节。新人如果想拿给编辑看并进行探讨，那就得画得精致点。

钢笔稿



用钢笔上线。粗的地方用硬线笔，细的地方用校园钢笔或者G笔比较好，不过只用一种也可以。剧画漫画就是因为善用不同类的钢笔而好看。

远近正确



画背景的关键，是呈现出人物效果最好最突出的一面。原则上来说，远近清晰，一目了然就是正确的。

背景与人物

要清楚地画出背景与人物之间的距离感。左图让人感到他们所走的道路很宽广，地平线也提得过高。

远近法的错误案例



这是一个远近法用坏了的例子，远近法是画好剧画漫画的重要技法。

背景的描绘不要过度

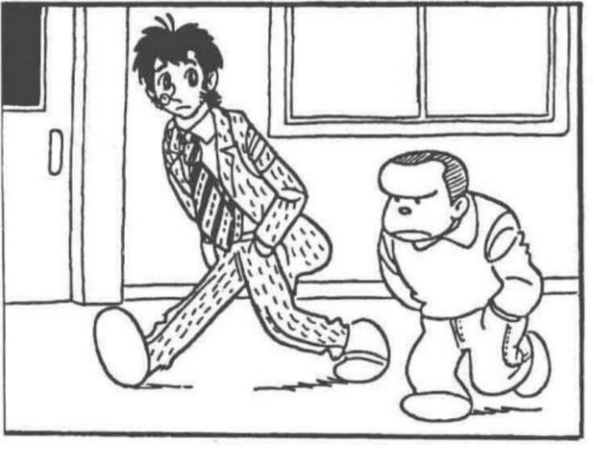


这是背景过于杂乱，会杀掉角色的例子。角色的身后最好尽量少画背景元素，这样对构图也有好处。

涂黑

在上墨的时候要注意，墨太多画面会显得暗，太少又给人不够有力的感觉。新闻漫画和给大人看的漫画尽量少上墨。

服装纹理与效果线



衣服的花纹用细碎的效果线和尽可能细的线条，总之要比人物的主线条看上去弱。与长镜头还是特写没关系，要细细地画。

网点纸

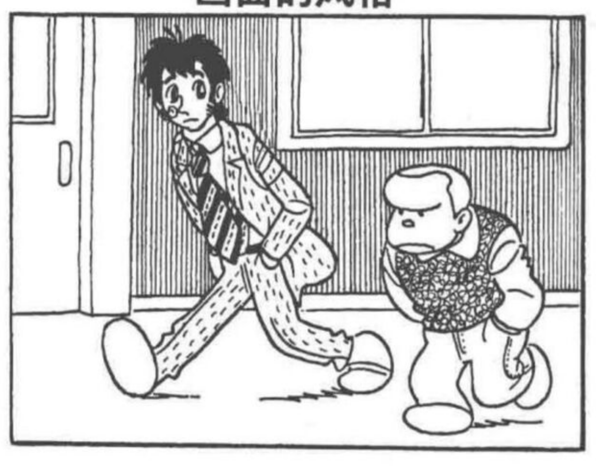


希望通过网点纸来营造最佳效果的确是不错的办法，不过如果印刷不当，会显得脏兮兮的。

修正液

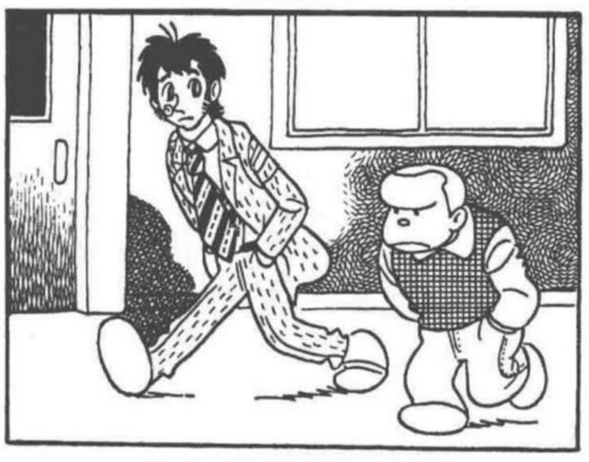
多画出来的线条与错误可以用修正液修改。如果画错了某个部分，那么就在原稿上贴上薄纸，切割好后重新画。

画面的风格



为了让画面更好看，要考虑各种各样的风格。用尺子画出来的线一旦多了，就显得画面很冷硬。

效果线



如果不能正确认识原稿会被印刷成多大尺寸，那么效果线很可能会变成一团糟。

效果线的错误示范

这就是效果线用得太多的反面例子。没什么机会画背景的新人一旦开始画背景，就不停加入效果线，这事有好有坏。

用铅笔写台词



在没有特别指定的情况下，一般用铅笔写台词。为了让别人看懂，字要写得清楚。

考虑台词的顺序

老师，我没考上。

你有没有什么办法？

这可麻烦了。

在从右打开的书籍中，读者会先看右侧的画框，所以要考虑台词的顺序。左边画面上的台词，如果颠倒过来就读不通了。

台词要短小精悍



这是台词过多要敬而远之的例子。台词要尽量短，以七行为底限。

少用网点纸



网点纸用太多，就像插画了，画面的调性也会冷下来，为了保持温度需做到心里有数，要注意少使用网点纸。

附录　致想画漫画的人



漫画是温情脉脉的人际交流方法

这世上，并非都是想画漫画的人。或者说，一点儿都不会画或者完全不想画的人才是大多数。但即使是这种人，一生中也总有那么几次，陷入必须画漫画的境地里。届时，你将怎么办呢？

比如，妈妈被孩子纠缠，学校的老师要在黑板上进行图解，职场要出社刊等等。

漫画可以展现高于语言和文字的“对话”，它是幽默精神和讽刺精神的盛宴，能够对人际关系起到润滑作用。画让人开心的画，能起到直通人心的作用。

在这里我给那些迫不得已要画漫画，因此左右为难的人传授几个秘诀。

为家庭画漫画

在各种漫画中，没有比父母画给孩子看的漫画更宝贵的作品了。

刚生下来的孩子不会说话，只能用眼睛去看去记忆。处于这个时期的孩子，需要用图像来抚育他（她）长大。

孩子再长大一些，妈妈说过的话就会在脑海中以影像的形式浮现。在这样的环境下，妈妈为孩子画漫画，或者说孩子认为妈妈会画漫画，都会对孩子产生巨大的影响。孩子会认为妈妈了不起，而且会对妈妈更加亲切和熟悉。

我的母亲，就不擅长绘画。她只会画一种漫画。

我小学的时候，经常创作翻页漫画。如今，喜欢动画的孩子都会做翻页漫画，在笔记本的每一页页角画上画，再顺手一翻，画面就会动起来。

我家里的藏书中，到处可见这种翻页漫画的涂鸦。拜法律专家的爷爷所赐，家里有很多上千页的大厚书，都可以画动画大长篇了。妈妈开始画画，是因为我得了恶性传染病，要长期卧床。妈妈问我想要什么。

我就跟妈妈撒娇："我想要翻页漫画。"我也知道这是强人所难，但就是想和妈妈腻歪一下。

于是，妈妈花了一天时间给我做了一整本的翻页漫画！

我拿着妈妈亲手做的翻页漫画，反复看了好几遍，高兴得眼泪都快流出来了。

漫画是关于三角脸小孩与圆脸小孩打架的故事，三角脸被打得哭哭啼啼，圆脸给他糖果，两个人最后开心地笑了。两个小孩的脸让我想起了妈妈经常做的三角饭团和圆饭团。

这是不喜欢画画的妈妈所创作的，画风也非常朴素。但其中包含着妈妈对我真挚的爱意和感情。

这本翻页漫画是我的宝贝。四十年后的今天，两个饭团小孩依旧在我家书房的某个地方沉睡着。

无论多么拙劣和不自然，只要是妈妈给孩子画的画，都会包含着无限的爱意。

"妈妈，画汪汪。"为了满足孩子的要求而专心致志创作的画，与孩子的画一样，有着贵重的价值。

"不行，我忙着呢。""妈妈不会画，对不起。"请不要这么回答孩子，尝试画画看。而且，如果可以，尽量在孩子的面前，一边说明一边认真地画。

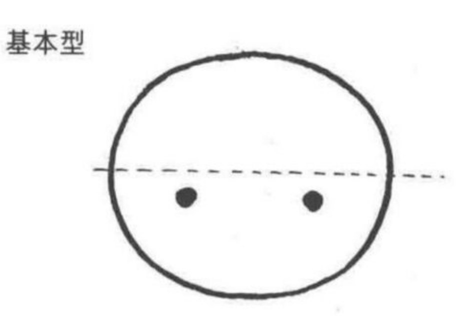
给低龄孩子画的漫画无论是人、动物还是鸟，都可以先从圆形开始。像本章节中的插图一样，只要在圆形中加点东西，再描述给孩子，孩子们都会接受。

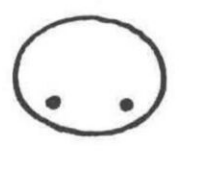
画脸画正面就可以，不要画侧脸，表情也不需要，只要能表现是什么动物就行。布鲁纳的著名绘本《小兔子》里，小兔子就算身体是侧向的，脸也总是面向读者。三丽鸥的凯蒂猫也是如此。小孩子与画面中的主人公面对面，就会觉得容易交流。不管姿势怎么不自然，只要脸朝向正面就好。

妈妈画的漫画——①

基本型

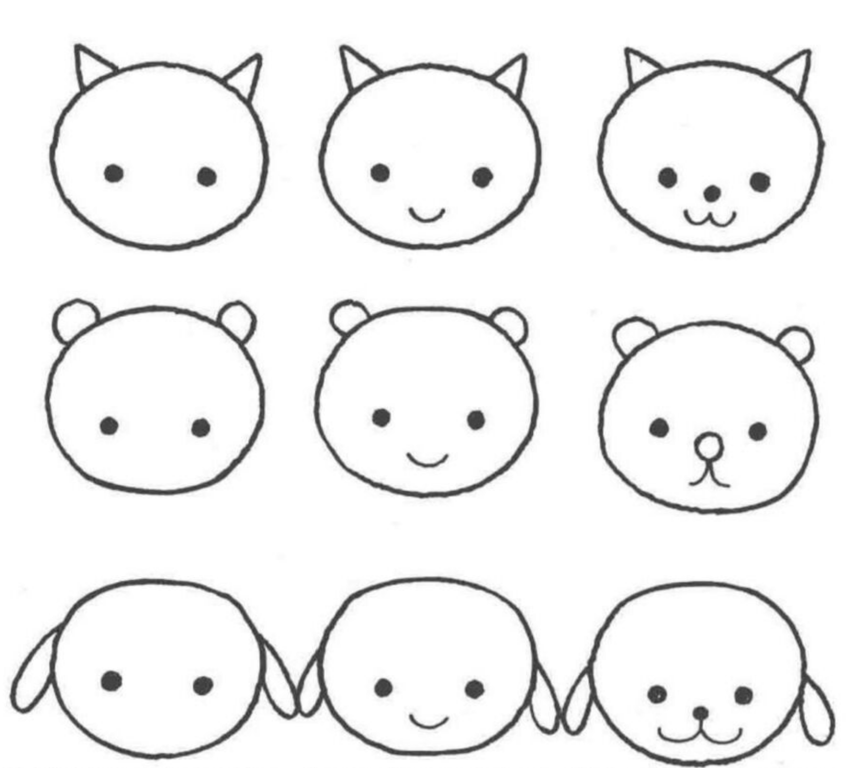
先练习画椭圆。
怎么都画不出来的话，圆形也可以。
画两个黑点，位置在中间靠下的地方。







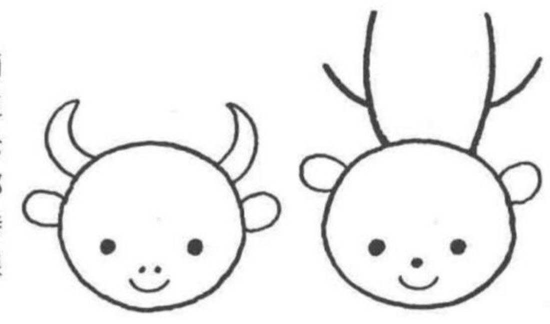
画可爱的角色时，黑眼珠有时会特别靠下。画成人、猛兽就要偏上。

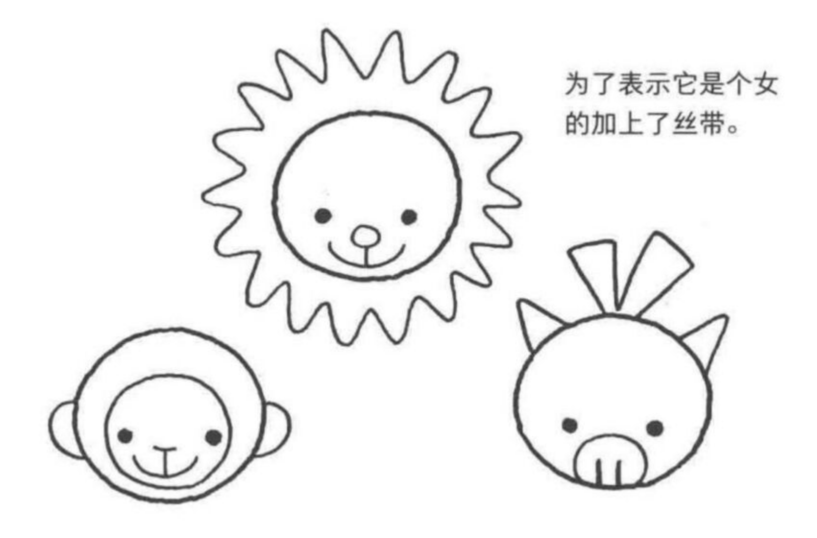


只要画上耳朵和小嘴巴，就看上去像小动物了。就算画得不像，只要和孩子说“这是某某的小宝宝”，孩子就会相信。

妈妈画的漫画——②

给幼儿看的漫画最好加入简单直观的记号，无论是人还是动物都有一个明显的特征，这样孩子很容易记住。





为了表示它是个女的加上了丝带。

画人的脸，从能分出画的是大人、孩子以及是男是女开始。接下来请用这些脸上的小道具，来尝试画现实（亲朋好友）或架空人物。









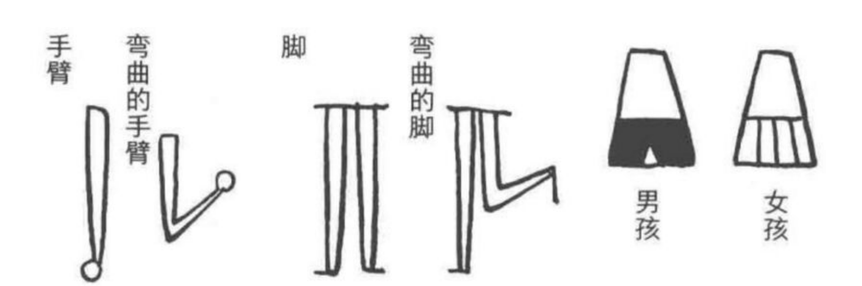
妈妈画的漫画——③

用曲线表示动作，孩子能理解。

生气用耸肩来表现。

笑的时候嘴尽量张大。

能让低龄孩子看得懂的画，只要比象形文字再强一点就行了。身体的各个部分能简单快速组合起来最好，不然画的时间太长，孩子会等得不耐烦。



妈妈画的漫画——④



① 传统日本木偶。

② 祈祷晴天的布偶。



妈妈画的漫画——⑤

开始练习画四方，不过不是真的四方形，而是圆角的四方饼干形状，招牌板一样的四角形，用它可以画出好多种动物。

吓人的坏蛋也用四角脸。

然后，在画男孩子和女孩子时需要有所区别，女孩子各个部分可以小一点，然后给眼睛加点睫毛。如果再给画上蝴蝶结会更容易获得孩子认可。然后孩子就会有新的要求了。

“妈妈你能画小露宝[①]吗？”或者“画个一休吧！”很多孩子都希望画电视里出现的动画主人公。虽然孩子很期待，但是尽量不要画得太认真，最好还是画别的东西，因为这种动漫的更新换代很快。

努力练习，好不容易能画出某个作品的主人公，这个节目却眨眼间结束了。然后不得不练习画新节目里的人物，是相当花费时间又容易得不偿失的。

而且，孩子意外的会对电视画面中出现的形象印象深刻，勉强画出来后他们却可能不接受：“一点都不像！”结果闹得不欢而散，所以，还是自己进行全新的创作比较保险。

在学校画漫画

妈妈画给孩子的话，简简单单就可以过关。若是学校的老师，就没这么轻松了。究其原因，学生们都不是好对付的，万一他们冷嘲热讽只怕心都会凉透。所以，要画些善意的画来方便沟通。

我现在有个愿望，就是将来要当老师的人，都能画出点漫画来。为此，师范大学和学艺大学最好能设立漫画学科。

当老师的人，怎么都认识漫画的“漫”字，他们不仅要与孩子交谈，还需要加深孩子对话语的理解。

老师画漫画的领域，首先是自己的漫画像。在给学生们的通知和校内新闻上，如果画上同班老师和校长的脸，会很有意思。光是文字的印刷品显得生硬，孩子们也不会开开心心地去看。

另外，在教学过程中，用画面会更容易让孩子理解，图解和地

---

① 《加油啊！小露宝》原作漫画作者是石森章太郎，是 20 世纪 70 年代的儿童特摄剧。

老师画的漫画——①



当老师的，请一定要尝试画自己的漫画像。
最好是面向读者的脸，如果没有什么特征，侧脸也行。
自己的脸加入一些绰号元素会很有帮助，然后让自己在各种画面中出现。



学生吵闹或打架的时候，凶神恶煞式地吼他们没什么用，如果不吭声地在黑板上画画，学生们就会安静下来。
如果还不行，用下面的手段，请练习左下的画面。



老师画的漫画——②

社会课、地理课和历史课上，可以用少许文字的分散小插图，就是导游书籍或观光手册上那种随处可见的小插图，多练习配合着地图画面，学生们就容易记住它们所讲的事件了。



在画解剖图的时候，只画内脏比较吓人，像右边这样将动物拟人化的话，幽默能够抵消一点残酷性。

图都可以使用漫画风格。

在生物解剖课上有青蛙和老鼠的体内构造图，我觉得没有比这些更残酷、诡异到让人印象深刻的图了。

给孩子看的图画，应该是让人情绪平和，内心感到温暖的东西。在教室里张贴这种煞风景的图片，对孩子的心理健康有没有影响都是个问题。希望在画老鼠的解剖图时，不要忠实于书本，画成那种血淋淋的残酷画面。

假设，活老鼠指着自己透明的肚子效果会怎么样？或者可以想象为老鼠穿着衣服，等它解开扣子掀开衣服就能够看见肠胃和心脏，这样孩子想到的就不是解剖图，而是漫画式的画面。

地理课上要画地图，与其画得正确，不如用有船夫的船更能表现河流。画灯塔和海鸥来展现大海，能让学生印象更深刻。历史课上，如果画丰臣秀吉的话，就把他画成猴子，学生们不仅能接受，还会成为他们的谈资。

如果用漫画来给孩子们授课的话，他们会很喜欢。因为影像的说服力与直观感受带来的效果是出类拔萃的。

老师画漫画的一个条件，就是画什么都得画得快。如果为了完美吭哧吭哧慢慢画的话，学生们注意力就会分散，开始聊天了。

老师要像剑豪一样用粉笔快速地画出来，不需要细描，因为平时也没时间练习。

京都有座设计学校叫精华短期大学，它是日本唯一一座有漫画学科的学校。主任教授一开始教授给学生们的，就是去动物园写生，只画动物。

鸟类是第一堂课，理由是两条腿比四条腿更基本。画半年的鸟类后，才换成狗马牛，第一年只画动物们。

等到终于开始进行人写生的时候，经过了前面那些练习的学生们，眼力已经很不一般了，画动物积累下来的素描水平，也就是生物的姿势体态已帮他们打下足够的基础。

在东京和大阪都有漫画的专门讲座，但是就是太过专业，当老师的还是自己练习的好。

与家庭不同，老师有专门的道具——黑板，画坏了可以随时修改，可以在放学后，拿上两三本漫画书，在教室里进行练习。

老师画的漫画，无论是模仿还是盗用专业漫画家的风格都没关系，仿效热门漫画会很受学生欢迎，可以跟学生打听，并且找地方学学看该怎么画。

然后仔细看书，画上最夸张的表情，然后再给角色画上学生服（男女都是）衣领，就会变得有模有样了。

在黑板上画上对话框写上台词："说你呢，铃木，别直勾勾地看了，那边又没有女孩子。"这话要是从青田赤道①的嘴里说出来，教室里一定会发出尖叫声吧。

成为漫画家

最后，对于那些非常想成为职业漫画家的人，我有一些建议。

成为职业漫画家，需要才能和努力，最好从小开始就画画，并练习构思文案。

几乎没有等长大成人后再努力并获得成功的例子。水木茂先生似乎是年纪很大了才开始画画，他是非常幸运的。

一开始，可以向少年杂志上常见的模仿画竞赛投稿，去画漫画里的主人公。这也是一种练习。

想入选是有诀窍的。

1. 一定要用黑墨水或墨汁。

2. 大小和明信片一样，但是杂志附带的明信片表面是磨砂感的，很难画上东西。所以使用自己用得习惯的纸，再裁剪成明信片大小就好了。

---

① 《啊！花之应援团》的男主角，天生怪力，总是惹是生非。

3. 背景只用黑白两色表现，让主角的形象更加鲜明。文字以及其他人物怎么组合构图，自己琢磨。

4. 涂掉铅笔线，用修正液修正墨污，不干净的原稿是会被人讨厌的。一旦画技上有进步，就开始画稍微长一点的东西，去投稿新人奖，或者直接送到出版社去接受评价。

不过，即使在杂志上刊登了，也不要怀着可能会出单行本的期待，而是将之视为自己的作品样本去接受批评。

就算很渴望出版社的评价意见，对方也不会马上就做出反应。得不到回应，也要耐心地不断投稿，这样可以给编辑部的人留下有诚意的印象。如果希望投稿作品能被寄回来，一定要附上礼貌规整的信件，也不要忘记附上寄回用的邮票。

如果作品的确被认为有进步，就算放着不管对方也会和你联系，和编辑部的人开始书信往来就意味着新的阶段。

如果是住在东京或周边的人，也可以拿着原稿直接去拜访出版社，这样可以亲耳听到编辑们的评论，对于编辑而言，发现新人并进行栽培也是他们的工作之一。

但是，编辑一天要看很多原稿，能采用的也是百里挑一。就算没投稿成功也不要放弃，继续努力，将编辑的意见反映在下一部作品中吧。与多家出版社打交道也很必要，出版社都有各自的特色，编辑的喜好也不尽相同。

有一点在交原稿，尤其是有印刷可能性的时候必须要考虑，那就是页数问题。一般印刷页数的单位以 16 为基准。所以需要攒齐 16、32、64 这样相应倍数的原稿。

而且，一张原稿纸不能正反两面都使用，因为质感不同，画出来的线条也不同，可能看起来也不好看。所以理所当然，扩大倍率也要统一，1.2 倍、1.3 倍都很常见。

新人出道还有一个办法，就是当漫画家的助手。在这种情况下，

要不断给那个你认定了的漫画家送原稿，不管他怎么批评都要持续、长时间地送，如果他承认你有进步，那么在他缺人手的时候，会给你一个机会。

当上助手的目的是修行，绝不能冲着钱去。助手工作需要连续熬夜，对身体的消耗很大，非常辛苦。

通过助手工作可以学习漫画技法，也需要完全投入到老师的作品中去，但绝对不能忘记画有自己独创性的作品。拿到薪水后，感觉生活也有点眉目了，就会像工薪族一样变得失去向上努力的积极性，慢慢倦怠。所以要不时地提醒自己，到底想追求什么。

即使当上助手，也要好好上学，尽量进好学校，漫画以外的素养和知识是一个人终生的傍身之物。而且平时的学习也是很必要的，光看漫画不会有什么出息。要多阅读文学、科学、游记和评论书籍，扩宽自己的知识面。

失败是成功之母

因为画出来的角色与故事不匹配，所以不能使用，与其直接抛弃不如将它保管收藏，因为将来一定能发挥出作用。

《森林大帝》的主角雷欧，它的诞生经过是这样的：昭和 22 年（1947 年）时，我还是个学生，有个小出版社委托我画动物绘本。

绘本不是漫画，对方要求画写实风格的狮子老虎。我去动物园写生，并观察照片，画了一晚上。那时候也没有荧光灯，只能在暗黄色的电灯下画。

第二天再看狮子的图画，本以为涂成黄色的狮子却是纯白色的，这是黄光的电灯搞出来的恶作剧。我心想这下可糟了，但截稿时间迫在眉睫，只能直接拿到出版社去。结果白色的狮子果然没被采用，让我很失落，不过在回家的电车上，我意识到一件事：

“至今为止，还没有见过白色的狮子，这个可以用。”于是我认真地保管下来，它再次重见天日，就是昭和 25 年的《森林大帝》了。

这成为一个教训，无论是失败的作品还是随手的涂鸦，认为有价值的总之先全部留着，如果比较散乱，那就装进袋子里。或者好好地装裱起来。

一开始画漫画的时候，会有很多不想让人看到的练习稿，原因是画得不怎么样，或者是草纸上的铅笔稿，也可能是画得比较夸张，这些一定不能扔掉。

我在确定阿童木长什么样之前，把能想到的脸全都画了出来。就算当时定下来，作为长期连载，也会和一开始确定的样子有出入。而这些我全都保留着。等过了一段时间再回头看，会觉得非常怀念。

无所畏惧地画

我年轻的时候，别人得知我在画漫画会这么说："哇，真是有趣的爱好呢。"话语中满是嘲讽让人很不愉快。因为这个原因，到现在我在别人面前画漫画或者吃便当的时候，都总想藏起一只手，真是可悲的条件反射。

现在的年轻人，可以堂堂正正、自信满满地创作并拿去给别人看，如今不是画得不好就感觉丢人的时代。

所以要无所畏惧地画。

那么无所畏惧是什么，要怎么才能画出来？支离破碎、毫无廉耻、荒诞不稽、自以为是、茫然无措、自暴自弃、残忍暴虐、无法无天、疯狂偏执、你死我活、百鬼夜行——就去画这些，把它们当作涂鸦去画，至于原因我前面已经叙述过了。

"再怎么说，这也太过分了。就算是漫画也应该有底限才对。"——如果有儿童文学家这么劝你，可以直接无视他。

有位儿童作家曾谈到，《火鸟》中关于古代阶级斗争的情节完全是胡说八道，这位作家以前也说过"阿童木时代的道路还是左侧通行太奇怪了"，还笑出声来。对于不理解漫画本质的人，是理解不了漫画是何等自由奔放而有趣。

当《破廉耻学园》《诅咒的蛇女》《厕所博士》《自暴自弃的玛利亚》和《搞怪刑警》发表的时候，包括家长教师协会、教育委员会和很多团体在内都露出了不悦的神情。

不过，那些是是非非经过时间的洗礼，如今已经烟消云散。也有人说“今天看来，没什么大不了的”。

比起事情经过或者其他压力，最让我感到恐惧的，还是这些想单方面禁止或规范包含漫画在内所有事物的团体。这就叫作言论压制。所以画漫画的人，一定要守住一个真理。

那就是基本的人权。

无论用漫画表达多么痛彻人心、多么激烈的情节都不要紧，可一旦关系到基本的人权，绝对不能视为儿戏。

它们包括：

1. 取笑战争和灾难的牺牲者。

2. 瞧不起特定的职业。

3. 愚弄民族、国民和大众。

无论画什么漫画，都必须要守住这三点的底限。

包括专业漫画家、爱好者以及所有画漫画的人都必须遵守。如果看到有触碰这三条禁忌的漫画，助手也好、读者也好，都要留神注意。



后 记

Q：手冢先生是从什么时候开始画漫画的？

A：小学三四年级的时候。

Q：为什么要画漫画？

A：当然是喜欢得忍不住才去画的。当时我的身体素质很差，对一起玩闹的小伙伴总有一种自卑情绪，想着要是自己有一个特长，就不会被他们瞧不起了。

Q：您从那时一直画到今天，中间有没有想放弃的时候？

A：就是在画的过程中，不知不觉成了职业漫画家，而且已经三十年了。漫画对我就好像修行一样，我对自己说过很多次：绝对不能放弃。

Q：战争一结束，手冢先生就出道了，到今天为止一直是职业漫画家，对此有什么感想吗？

A：还有很多漫画生涯更长的前辈呢，已经仙逝了的岛田启三先生在五十三岁的时候曾经这样说过："有人问我漫画家应该画到多少岁，我回答至少也得画到五十三岁。"要是按他所说的，就算八十岁只要画得动就画。

不过，我虽然主要创作面向儿童的漫画，但这个类型里，漫画家随着年龄的增长，与孩子之间的隔阂会扩大，平时能接受的东西随着年纪的增长变得勉强起来。其他类型的漫画家也有差不多的情况吧。关键是年纪再大，也要抓住大众与青年读者的口味。

不过，我有一个能让我一直画下去的动机。读者们长成大人，

他们又有了自己的孩子，并让孩子也看我的漫画，很多人都说自己亲子两代人都是我的读者。里面还有已经有了孙子的人，和他们聊起我以往的作品来，深切地感觉到自己真的上了岁数，以往的努力如今都得到回报了。

Q：以前和现在，画漫画的心情有什么变化吗？

A：二十岁的时候，是全神贯注天马行空地画；三十岁的时候总带着专业的意识去画；四十岁的时候，开始摸索不同时代漫画读者的心理。

有一点很致命的是……我不知道其他漫画家情况如何，我是发现当画面越来越好看，越来越规整的时候，内容也渐渐失去了可看性——变得枯燥起来，读者可能也会渐渐失去兴趣。

也就是说，不成熟的时候画的画虽然看上去奇奇怪怪，但正是这奇奇怪怪才是个性所在。一旦画面变得合理漂亮了，曾有的奔放与活力也就消失殆尽。所以从涂鸦到成熟的画面，原有的趣味点就不见了。

斯坦伯格也好，萨尔也好，他们早期的作品都无比奇妙，非常吸引人。近期的画作更是完美无缺，也就是太过完美无缺，让我觉得无法轻易产生亲近感。

我一直希望大家珍惜涂鸦和各种不成熟的草图。像杉浦茂先生虽然上了年纪，但他依旧保持着不输年轻人的超级涂鸦精神。

Q：不少人批评说，手冢先生的漫画太过个性，太过成熟……

A：这一点我自己也知道。不过，在战后我的漫画作品也曾被评价为太过强烈、太过恶臭、太过招摇。那么相对其他的漫画就显得成熟了。三十年的岁月真让人感慨万千。

我冷眼看自己的漫画，想到的是教科书。教科书这种东西读起来，既不有趣也不精彩，而是生硬刻板的教条化读物，更没有个性可言。总之作为书它没有魅力。可是，所有人都必须把教科书通读下来。比我晚一辈的漫画家们，还没有人看不下去我的漫画。还有，

虽然很多人看了我的漫画后想成为漫画家。他们能不能从我的漫画中分别学到根本性的技术，然后使之成为自己的风格呢？带着这种疑问，我把现在流行的剧画和儿童漫画作品进行分解，只留下骨架，没想到，和我的漫画基本结构是完全一样的。

Q：一说到剧画，手冢先生就神经质起来了。

A：没有这回事，斋藤隆夫和辰巳嘉裕开创的剧画风格很有魅力，我非常买他们的账，经常拿来参考。

但是我不愿意自己的漫画被称为剧画，因为我认为自己的作品就是漫画。都是一些漫画评论家闲着没事瞎琢磨。

如果永岛慎二和水木茂的作品都是剧画，藤子不二雄Ⓐ也算一个，还有永井豪、左川美代太郎都是剧画，对于这种混乱难道不应该做点什么吗？

连 comic 都要被翻译成剧画的话，那迪士尼也是剧画了。是不是媒体把搞笑漫画以外的所有漫画都叫作剧画？剧画这个类型真正的含义，让辰巳君他们去操心就好了，它不是其他人能随便决定的。

Q：关于这个，漫画家中相当一部分人似乎不能接受剧画，他们认为那不是漫画……

A：有人说了是吧，那是当然的，因为太混乱了。

Q：那么对少女漫画，您有什么看法？

A：这就有意思了，石子顺造先生曾经说过，有少女漫画，没有少女剧画。如果按照今天的媒体分类，少女漫画几乎都算是剧画。对少女漫画感兴趣，立志要当漫画家的年轻人多半都是女孩子。也就是说，少女漫画热潮是由女孩子们支撑的，其实和剧画正好相反。

而且，看年轻人的作品，也是女孩子的作品更成熟。但是，在奇思妙想的创意方面，却没有女漫画家。就算是像瑟伯或者托普那样的想象能力，也没见到过类似的女性作家，她们似乎还停留在梦幻言情的世界里。

Q：三十年来持续的这股漫画热潮，手冢先生自身有什么想法吗？

A：这不是热潮，正常发展的事物不能认为它是热潮。

Q：对于出于兴趣画漫画的人，有什么建议吗？

A：请仔细读这本书吧。

Q：世上的母亲都不喜欢儿童漫画，作为作者有何感想？

A：请区别看待好漫画和坏漫画。

Q：那么怎么区分这两者？

A：好漫画还是坏漫画是很主观的东西，我也想知道怎么才能正确区分。读者倒是能清楚地区分有趣的漫画和没意思的漫画。

Q：漫画在将来会怎么发展？

A：今后很难再出能在全世界范围引起反响的漫画了，只在日本火，实在是规模太小。

Q：关于漫画的本质，您一句话告诉我，是什么？

A：是讽刺。

解　说

——手冢漫画与汉字的奇怪关系

夏目房之介

小学时，我希望将来成为漫画家，对于当时的自己，唯一的漫画指导书就是手冢治虫的《谁都可以画漫画！手冢治虫大师班》。是由秋田书店出版的《用眼看少年少女百科》系列的一册，至今还珍藏在手。它于昭和 31 年（1956 年）首次出版，到昭和 33 年已加印五次，当时我八岁，在上小学二年级。

当时我只能用铅笔、蜡笔、粉笔和蜡石笔画漫画，而这本书一开始就讲到圆笔、角笔、鹰嘴笔、G 笔、镝笔、鸭嘴笔等等。全都是听都没听说过的笔尖类型让我很受打击。我敬畏地想，看来用铅笔是不可能画出真正的漫画的！小学生的我最终没有画过钢笔稿的漫画，到了中学才开始尝试，当我用鸭嘴笔画格子的框线时，因为用尺子比着染上了墨水，导致好不容易画的原稿黑了一大片，搞得自己又气又急。

手冢治虫的《谁都可以画漫画！》于 1977 年作为光文社的 Kappa 丛书文库化[①]（1994 年同社的《漫画之心》也属同一书系），当时正是他度过 20 世纪 70 年代的低迷期，以《怪医黑杰克》（1973 年—

---

① 指发行小开本的文库本。

1983 年）《三眼神童》（1974 年—1978 年）等作品作为少年漫画家复活的时候。讲谈社出版手冢治虫漫画全集也是 1977 年。

四十年前的《谁都可以画漫画！》与二十年前的《谁都可以画漫画！》有着几乎同样的核心思想："漫画，谁都可以画。（《谁都可以画漫画！》前言）"

"想到什么就画什么……（略）你也可以画漫画的。（《谁都可以画漫画！》第一章 漫画从涂鸦开始）"

开诚布公地讲，这是在骗人。世上有人能画得好，也有人连棍子和筷子都分不清，怎么可能谁都可以画。手冢的认知里，漫画也不是那么简单就能画出来的。

在手冢看来，漫画的根本是创意、想象力。所以在他的漫画入门书中，与道具、顺序、构图同等重要的，必定是强调故事的起伏构造方法、起承转合的基本、人物设定和夸张方法等。你或许觉得这是理所当然的，漫画入门不就是这些东西？其实并非如此。

在美国，介绍怎么画漫画的书籍，内容依次为：道具、顺序、有效果的构图、人体肌肉、男女姿态的差异、远近法、拟音的种类等等，几乎没有关于构想故事的方法介绍。这种书的作用就是教你怎么彻底地画好画，至少在我所知道的范围内是这样的。这大概是因为美国和日本的漫画体系不一样，在美国画画的人只管画，故事由脚本家来写，怎么分格由结构画家来负责，他们是分工制，各干各的。

手冢所谓的"漫画谁都可以画"是指谁都有想象力和夸张的能力。同时，日本的制度是漫画家一个人包揽从创意到成画的所有工作。在日本，以《铁臂阿童木》和《怪医黑杰克》为例，无论是动画还是周边玩具，都是属于手冢治虫的。而美国的《蝙蝠侠》或《超人》，是由员工绘制，属于出版社的角色，是集团模式下的名品牌。

而手冢强调创意就是漫画的本意，恐怕是他对自己画技的不自信导致的。他的画风受迪士尼动画和战前儿童漫画的影响，画面有

很多符号般的圆形出现。缺乏专业艺术的基础，这让手冢终生抱有一种劣等感。尤其是大友克洋受欢迎的时候，他频繁地写下“我就没有画过真正的素描……”。

大友克洋拥有与欧美漫画相匹敌的作画能力，这在日本漫画中很少见。他的构图能清晰地说出意图，手冢也注意到这一点却毫无办法。1977 年也正是大友克洋受到漫画家和粉丝关注的时期。

的确，从绘画鉴赏的角度来看，日本漫画是没法和面向欧美读者的漫画一较高下的。但是大友漫画真正有趣的地方并非画面的形式，而是漫画的讲述方法、画面与格子的微妙构成。日本漫画的可读性并非由绘画水平决定，这种可读性的起源，正是手冢治虫引发的战后漫画的表现革命。画面与格子的构成使漫画的结构发生了变革，铸造日本漫画称雄当代世界根基的人，不是别人正是手冢治虫。

为什么说“称雄世界”？作为答案，在本书中已经写明。在第一章里，塑造脸部表情的要素被分解为眉、鼻、嘴，并将它们当作表情的模板进行各种组合。手冢治虫在战后初期干的一件重要的事，就是下功夫用这些表情作为表现多种心理活动的要素，由此可以创作出复杂的心理剧漫画作品。以前的漫画，思想都是非常简单的。而手冢漫画在初期阶段，就呈现出了犹如陀思妥耶夫斯基作品一样的心理活动场面，这正得益于他的表情手法开发。

在第一章中还有“画看不见的线”，这里的“曲线”是漫画独有的，表现动作残像的画线手法，与各种漫画的符号表现同等重要。“漫画独特的表现”1~3 讲述的符号表现，今天看似乎有些过时了，但其实依旧在使用。只是大多数时候用得不那么明显，不像他说的那样夸张。

比如在“漫画的独特表现”中作为不满使用的焦黑烟雾，作为受打击所使用的汗水等，如今在追求真实感的剧画中都是尽量压抑着不显山露水。作为漫画符号，有的会画出汗水来，也有不用汗水来表现焦虑的。还有用曲线来表现眼睛看不清的快速动作。漫画的意

义和创作的时间点，都对表现要素有重要影响。

初期的手冢作品，将动画和战前漫画用的符号彻底再利用，像给文章加入修饰语一样确立了自己的体系。他还有自己的创意——表现怒火中烧就从嘴和眼睛里冒热气。这样在符号上不断下功夫，使得日本战后漫画在表现上有了飞跃式的进步。

手冢曾经把表情类型和符号在画面上排列组合使用，看上去就好像汉字构成一样。汉字有偏旁部首，有三点水的就是与水有关的汉字，看各个部分构成就能明白字整体的意思。而且，汉字的起源是象形文字，用图形记号。如果知道了基础的记号都是什么含义，就可以进行组合并赋予其意义和想象力。

学汉字，其实是在日常会话中先用耳朵和嘴记住，再用后天的法则加深印象。日语很复杂，作为日本人看不懂汉字是不行的，所有的日本人都应该看懂一定程度的汉字。

手冢的漫画画面，不经意间与汉字有着异曲同工之妙，他这种可分解符号的漫画技巧，对于能看懂汉字的日本人很容易接受。所以才会有那么多的后继者学习它的组合，就算画得不怎么样也能让故事顺利展开，如果故事情节有趣，读者就会开心地看下去。

手冢之后的战后漫画，像汉字一样容易画也容易接受（相应的，复杂故事就是悬念了），这么想的话，像《难波金融道》这样怎么看都画得很差劲的有趣漫画，能够诞生在日本就合乎情理了。手冢所强调的想象力的根本，包含汉字式的画像记号组合般的想象力，才是手冢所说的“漫画谁都可以画”的真相。

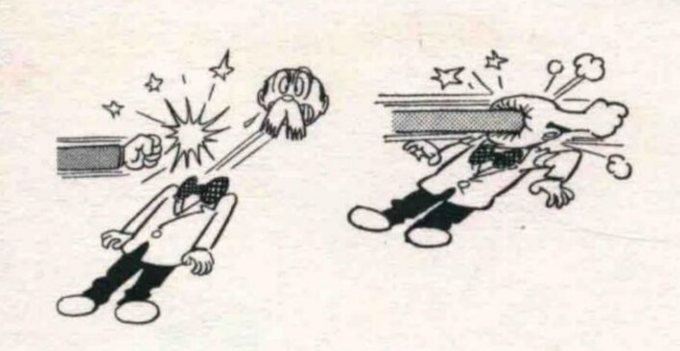
マンガの描き方
——似顔絵から長編まで

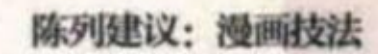
在漫画之神眼中，创作漫画的终极秘诀只有一个，
那就是：大胆去画。

即使画的是火柴棍小人，也是漫画；即使是厕所隔间墙上的涂鸦，也是漫画。

就算不会画画，就算不擅长讲故事，你也可以创作漫画，只要你想要去画。

从如何创作人物和场景，到如何编织故事，再到如何将二者结合，最终完成一部漫画。手冢治虫一步步指导读者如何用漫画的形式，讲述自己内心的故事，表达自己的意见，释放自己的情绪。






ISBN 978-7-5596-3976-9

定价：45.00元